LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

AÑO 4 N° 22
ARG $ 26,90







THE SIMS 4 | ALIEN: ISOLATION | DESTINY | SHADOW OF MORDOR | DISNEY INFINITY 2.0
EVA 2014 | XBOX ONE EN ARGENTINA | OVERWATCH | HYPERX CLOUD | E-SPORTS

EL CONTROL EN TUS MANOS

SHOCKWAVE



Inalámbrico para
PS3
Bluetooth™















Inalámbricos para:

PS2 PS3 PC



Controles con cable para:

PS2 PS3 PC







[BONUS]

¿COMENTARIOS?
Visitá **www.irrompibles.net** y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. ***In Position!***

SEGUINOS EN: /irrompibles @irrompibles



AL STAFF

Miren la revista que tenemos. No será la mejor del mundo. Es chiquitita, maloliente y loca. Medio fulera. Medio-medio. A veces metemos la pata. Pero ¡qué lindo es tenerla! Ya todos saben, incluyendo a nuestros lectores, que [i] es un trabajo a pulmón. Se hace con la colaboración de un montón de gente llena de pasión por el gaming. Tipas y tipos que escriben a puñetazos pero con amor, queriendo transmitir lo que sienten al jugar. Los micos, como los llamo con el cariño de un abuelo senil que a veces quisiera arrodillarlos sobre maíz.

Pero sin ustedes, colaboradores de [i], no tendríamos nada. Por eso quiero agradecerles desde mis tripas. El laburo que hicieron este año fue tremendo y los aplaudo de pie.

También, como es nuestra costumbre desde los tiempos de XPC, queremos agradecer a nuestros lectores, que nos compran, nos bancan, nos ayudan y, cada tanto, nos mandan cartas old-style y hasta algún regalo. En estas épocas eso me resulta maravilloso.

Sin nuestros colaboradores, sin nuestros lectores de toda la vida y, vale decirlo, sin el apoyo de los anunciantes, empresas, estudios y publishers, la revista que tanto amamos no sería irrompible, sino imposible.

Gracias a todos, en nombre del equipo de vejetes que iniciamos esto: Moki, Rolo, Pablitus, y mío. Gracias a Rafa Zabala, a Fer Coun, a Peter Hegoburu, a Fer Brischetto, a Santi Videla, a Max Ferzzola, a Fito Laborde, y a todos los próceres del fichín que estuvieron y siguen estando firmes, in position, siempre. Y solo por la pasión. ¡Qué importante es la pasión!

Y por fin gracias a la nueva generación [i], predestinada a sucedernos: Macko, Zripwud, Morton, Cufa, Imán, Luchi, Laura, Ceci, Lunatika, Lucas, Hernán, Esteban, los Pablos, más todos los invitados y amigos de cada número, que son los mencionados en el staff de la página 64 en cada edición. Gracias, de verdad, por estos 22 números de vida.

Hasta pronto, pequeños. Que 2015 sea para todos un tiempo feliz.

Dan

 Foto: Shoor Games



EVA 2014

La Exposición de Videojuegos Argentina cada vez mejor

Por Durgan A. Nallar
Dan

DESDE QUE LA EVA CAMBIÓ a un ciclo de conferencias se volvió un evento obligado para la comunidad nativa de desarrolladores de videojuegos. Este año se realizó durante dos días en el Espacio INCAA 0 Km Gaumont organizado, por supuesto, por la ADVA –Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina– en conjunto con varios de sus miembros más destacados y en el que [IRROMPIBLES] fue media partner (nuestra revista iba de regalo en la bolsita para los invitados como parte de nuestro diabólico plan para dominar el mundo).

¿El resultado? Por completo positivo, en particular para quienes están iniciándose en el oficio de hacer juegos. Varias de las conferencias dejaron consejos útiles, y otras también permitieron entrever las posibilidades del futuro, quizás lo más valioso en este tipo de eventos para los que ya están en el asunto desde hace años y corren el riesgo de quedarse en el tiempo. Por desgracia, hubo algunos oradores cuyas ponencias fueron irrelevantes y, en algún que otro caso, tediosas. Algunas incluso fueron demasiado técnicas para lo que es la actual EVA, que es un imán para los nuevos talentos y futuros trabajadores de esta industria.

Hubo un espacio para juegos independientes con casi 60 títulos que sus desarrolladores pudieron mostrar al público. La mayoría se veía interesante. Una movida fantástica para bajar a tierra la idea que el oficio puede despertar en quienes sólo advierten los trabajos de mayor nivel que se suelen exponer durante las conferencias. Viendo el espacio indie se amplía el entusiasmo por aprender y hacer. También hubo talleres y un debate sobre art games.

Un tema de extrema importancia como es el diseño transmedia estuvo ausente, salvo por el caso de Creápolis, el proyecto de Aula365. Es una pena que algo tan importante para el desarrollo de juegos no haya tenido mayor presencia, en especial en un año que fue determinante en ese sentido y en el que varias universidades y productoras audiovisuales se mostraron entusiasmadas en el tema, como por ejemplo UNTREF y Maimónides, y otros eventos como en el caso del mayor festival de animación de América latina, Expotoons.

ADVA parece consciente de que el grupo de temas no es el mejor y al término del evento, el sábado 8 de noviembre, anunció un nuevo esquema de trabajo para la EVA 2015. Las ponencias podrán ser propuestas por la comunidad hasta marzo de 2015; la selección y curaduría de las conferencias se hará en julio y agosto; en septiembre se anunciarán la selección de charlas y la nueva edición de EVA será, como este año, en noviembre. Nos parece una excelente propuesta. También sería deseable que las conferencias de índole técnico –aquellas, por ejemplo, que podría aprovechar un programador– se dicten en un espacio o en un tiempo alterno, porque si son intercaladas entre las demás tienen un efecto desmotivador en un público de naturaleza creativa que, en esencia, busca que lo alienten a invertir recursos y quizás su futuro en la actividad. Lo mismo con aquellas charlas específicas para negocios. El ciclo de charlas principal debería ser –en nuestra opinión– un show motivador. Lo ideal sería que estuviese dividida en niveles de expertise con temas acordes a cada público.

¿Por qué decimos esto? Mientras las conferencias pasaban, estuvimos preguntando a distintos desarrolladores y asistentes.

Algunos se sintieron desmotivados. "Da la impresión de que todos llegaron ahí de suerte, y la verdad no es lo que queremos escuchar, nos gustarían tips que nos sirvan y nos den ganas de seguir metiéndole pasión a lo que hacemos", fue una de las respuestas, similar a otras. Todos sabemos que, como cualquier oficio, hacer juegos no es ni fácil ni barato. Lo que el público busca es que EVA resulte un buen consejero, aunque los consejos asusten un poco, pero también que sirva de motivación para continuar empujando la actividad. Esperemos que la curaduría de conferencias haga un buen trabajo en la siguiente edición de EVA.

Otra gran noticia es la federalización del evento, que a partir de ahora se hará en otras capitales del país. Comenzando ya este año por Mar del Plata, se continuará llevando la EVA a Córdoba, Rosario y otras provincias.

Destacable también fue la participación de Josh Mandel, el invitado internacional, que vino desde NY para compartir su historia y sus experiencias al trabajar en Sierra On-Line. Mandel se mostró muy emocionado y además sorprendido por la cantidad de asistentes al evento, que llenaron la sala principal del Gaumont incluso desde muy temprano. Cada año, la EVA convoca más entusiastas y profesionales y eso es, en definitiva, lo que importa.

En cuanto a lo que dejó el evento, cabe destacar la propuesta de Microsoft con ID@XBOX, su programa de creación y publicación de juegos independientes (para más info, vean la página 22). Estuvo muy buena también la conferencia de Unity 5, donde se mostraron las mejoras del nuevo engine y se brindaron algunos datos útiles, como que el 97 por ciento de las aplicaciones no monetiza, en tanto el ingreso por publicidad interna va en aumento.

Imprescindible resultó la ponencia de Ariel Arias, creador de The Hum, un juego hecho en U4 que se define como "el simulador definitivo de invasión extraterrestre". Los trailers del juego despertaron la ovación del público, pero fueron los conceptos de Arias los que la establecieron como la charla más importante del evento. La realidad virtual que permitirá Oculus Rift y similares requiere de una exploración en cuanto a cómo mostrar los escenarios y cómo manejar el audio, que son en esencia distintos a la manera que estamos acostumbrados. Para obtener la inmersión en la RV será necesario un proceso de investigación extenso y esto representa, sin dudas, un tema de importancia nuclear con vistas al futuro próximo. Mala suerte que The Hum todavía no podrá ser desarrollado en toda su extensión por falta de presupuesto; pero es un juego que queremos ver y, sobre todo, experimentar con Oculus Rift.



Es obligatorio mencionar el breve pero emotivo homenaje a Pablo Tonello (ver [i] 21, pág. 1) donde se lució el juego para móviles en el que estaba trabajando, Car Breaker, que acaba de lanzar. La familia de Pablo estuvo presente.

EVA sirvió para enterarnos del lamentable cierre de Square Enix Latinoamérica, justo cuando OKAM Studios acababa de lanzar Último Carnaval ([i]17, nota de tapa). Debido a esto, el juego no logró la difusión y por tanto tampoco las ventas esperadas. Japón decidió terminar con la oficina que había establecido en México sin mayores explicaciones, lo cual nos habla del peligro de trabajar con algunos publishers. Es una pena y una oportunidad desperdiciada para toda la región. Sin embargo, OKAM se encuentra trabajando para sacar adelante al juego y además no todo es malo: la experiencia adquirida fue mucha, y durante la expo anunciaron que su próximo trabajo, The Interactive Adventures of Dog Mendonça and Pizzaboy, basado en el comic portugués, obtuvo financiación en Kickstarter.

En síntesis, una EVA muy buena, decidida a federalizarse y mejorar, que dejó mucho entusiasmo y el orgullo de estar viviendo una época de grandes cambios para la industria de juegos argentina. [i]



Xbox One en la Argentina

Microsoft lanzó la consola en forma oficial

MUY ATRACTIVO Y A BUEN PRECIO ***resultó el grupo de packs con el que Microsoft Argentina lanzó su consola en el país. Algunos podrán decir que es carísima, pero es un precio razonable dadas las circunstancias. Se trata de una máquina con grandes prestaciones que permite jugar a una enorme cantidad de títulos de nueva generación y que tiene varios exclusivos. También es un centro multimedia que incorpora navegador de internet, redes sociales, Netflix, y otros chiches muy buenos. ¡Hasta te saluda cuando te ve pasar gracias al software de Kinect!***

Por supuesto, Xbox la tiene difícil en un país que por costumbre es fanático de PlayStation. Con el lanzamiento oficial de X360 llegó seis años tarde, aunque esta vez la cosa anduvo mucho más veloz y ya tenemos XO en Compumundo, Musimundo, Garbarino y Frávega, entre otras cadenas, justo a tiempo para la Navidad.

Vamos a las novedades. La consola estuvo en preventa ya desde el día siguiente a su presentación en el Teatro Vorterix. Y estará disponible para comprar en directo desde el 3 de diciembre. La versión sin Kinect cuesta $8.999, y con Kinect $10.999, siempre hablando en pesos. Interesante además que sale en cinco packs iniciales.

La consola tendrá el brick a 220v. por lo que no necesita un transformador extra. Todos los servicios de Xbox Live están activos, y los miembros Gold pueden obtener descuentos entre el 50 y 75 por ciento en los juegos del Xbox Store.

En el lanzamiento, estuvieron Diego Bekerman, Director de Marketing y Operaciones de Microsoft para Argentina y Uruguay, Darío Schapiro, Xbox Marketing Lead de Microsoft para Argentina y Uruguay, y Esteban Lora, Outsourcing and Middleware de Microsoft Studios. Bien organizado, con una presentación especial para la prensa y otra para los entusiastas que asistieron al Vorterix, más la ronca alocución de Pergolini, hubo cosas ricas para comer, sorteo de consolas y sobre todo se pudo jugar a una cantidad de títulos en las muchas XO que había en el centro del salón principal y en el piso superior.

Consola	Juegos y accesorios	Precio
Xbox One Edición Day One con Kinect 500 GB de memoria	"FIFA 15" + "Dance Central™Spotlight" & 1 control wireless Edición Day One & 1 Achievement Day One	$10.999
Xbox One con Kinect 500 GB de memoria	"Assassin's Creed Unity" + "Assassins' Creed Black Flag"+ "Dance Central™Spotlight" & 1 control wireless	$10.999
Xbox One (sin Kinect) Edición Limitada 1TB de memoria	"Call of Duty: AdvancedWarfare" & 1 control wireless de Edición Limitada	$10.999
Xbox One 500 GB de memoria	"Assassin's Creed Unity" + "Assassins' Creed Black Flag" & 1 control wireless	$8.999
Xbox One 500 GB de memoria	"FIFA 15" & 1 control wireless	$8.999

Por Durgan A. Nallar
Dan

La presentación fue muy expeditiva, cosa que siempre se agradece, y la concurrencia se retiró más que satisfecha. Al día siguiente, la división Xbox Argentina presentó otro aspecto de la consola que también nos agradó mucho: ID@XBOX, el programa de creación de contenidos y auto-publicación para desarrolladores independientes (ver pág. 22). ¡Porque está bueno jugar los juegos, pero también está bueno hacerlos!

Se preguntarán cómo es la experiencia Xbox en relación a la PC y a la PS4, sobre todo. Es decir, si vale la pena comprarse una Xbox. Por acá tenemos algunas y desde luego hemos visto ambas máquinas en funcionamiento. La verdad es que es una cuestión de gustos y entre ambas consolas, ¡preferimos sin dudar una buena PC preparada para jugar! De todas formas, como muchas veces lo hemos sostenido en estos últimos diez años, la experiencia en una consola es diferente. Son máquinas hechas para jugar sobre todo, mientras que una PC es una máquina multipropósito, si es que ignoramos las funciones multimedia y los servicios de Xbox Live, por ejemplo. Y están los benditos juegos exclusivos de cada consola, aunque la mayoría de estos son multiplataforma y da lo mismo dónde corren.

En términos visuales, hay que poner lado a lado las consolas para notar una diferencia apreciable, y aun así es muy costoso decidirse por una, por lo que este tema es irrelevante. La experiencia de juego en ambas máquinas es increíble; sigue siendo increíble aunque pase el tiempo porque cada vez los juegos son más sofisticados. (Sofisticados, si son buenos o no es otro tema.)

En cuanto a costos, ambas máquinas están más o menos igual, con XO algo más barata y por ello parece una compra bárbara para este final de año. Pero tampoco es un factor que permita aconsejar una sobre la otra. Como dijimos, es más una cuestión de preferencias personales, o si quieren llamarlo de otra forma, de fanatismo.

Donde Xbox lleva la delantera, en nuestra opinión, es en Xbox Live, el servicio de juego multiplayer que también es un shop para comprar películas, música y hasta YouTube, entre otras (somos grandes mirones de Twitch vía la consola). Xbox Live es un golazo, aunque no hay por ahora tantos juegos gratuitos para miembros Gold como hay en PlayStation Plus.

Lo que ambas máquinas garantizan es amor. Jugar Middle-earth: Shadow of



Mordor, Forza, Call of Duty, cualquiera de estos es un flash. Las PC no siempre pueden contra la optimización de los juegos de consolas, porque su hardware es muy cambiante (claro que cuando tenemos suficiente potencia, nada se compara gráficamente a una PC... al menos por unos meses). Pero, hoy por hoy, cualquiera de estas consolas nuevas ofrece un rendimiento y una cantidad de opciones que nos hacen dar gracias a Tidus por ser jugadores y vivir estos tiempos.

Saludamos la iniciativa de Microsoft de lanzar Xbox One en la Argentina. Para nosotros, como jugadores, es beneficioso porque hay para elegir y estamos en sintonía con el resto del mundo en materia de gaming, aunque hayamos de sufrir con los precios como en todo lo relacionado a la tecnología.

Estaremos cubriendo, como hasta hoy, los mejores títulos para Xbox One, y ahora con mayor razón. Los invitamos a mirar nuestra zona de reviews a partir de la pág. 24. [i]





Overwatch

La BlizzCon sorprende con un FPS y un nuevo universo

Por Durgan A. Nallar
Dan

LA CONFERENCIA ANUAL DE BLIZZARD este fin de año trajo novedades fuertes. A la célebre compañía californiana le gusta demostrar potencia de fuego, por ejemplo anunciando productos inesperados y cerrando el show con un concierto de Metallica. 2014 se va con buenas noticias para los fans. World of Warcraft: Warlords of Draenor está disponible desde el 13 de noviembre y Heroes of the Storm es inminente.

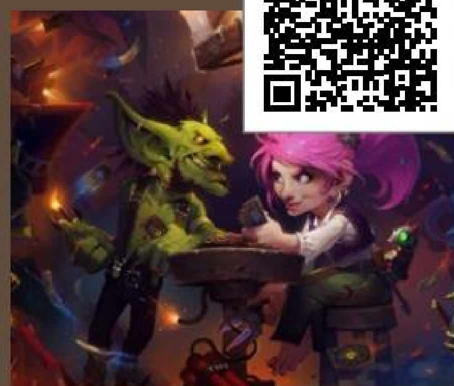


¡Pero Overwatch es el primer First Person Shooter que hace Blizzard, y además es un nuevo universo con escenarios y personajes nunca vistos, algo que no pasaba desde hace 17 años! Con eso solo ya los fans están sudando ríos de adrenalina. El juego tiene un montón de personajes únicos, "que van desde una heroína que salta en el tiempo, pasando por un guerrero acorazado armado con un hacha-cohete, hasta un monje robot trascendente". La acción transcurre en un futuro muy avanzado y en un tiempo de crisis global. Los jugadores formarán parte de una fuerza de protección internacional compuesta por soldados, científicos, aventureros y rarezas conocidas como los Overwatch. Si bien estos guardianes están disgregados, según el guión, cuando el juego comience se estarán reagrupando.

¿Qué tiene de especial? Será un FPS con énfasis en la accesibilidad, "fácil de aprender, difícil de dominar" –un signo clásico de Blizzard– que enfrentará a seis personajes por partida en dos modos de combate (seguro hay más por venir). El foco está en el teamplay, y cada personaje tiene especialización en ataque, defensa,

HEARTHSTONE: GOBLINS VS. GNOMES

La primera expansion del TCG vendrá con 120 cartas de goblins y gnomos. "Goblins vs. Gnomes va a poner a Hearthstone de cabeza", dijo Mike Morhaime, CEO y cofundador de Blizzard Entertainment. "Introduce una tonelada de cartas nuevas con muchas opciones para armar las barajas y estrategias completamente novedosas." El asunto va a ser bravo porque, como ya se sabe, goblins y gnomos son famosos por inventar artefactos que la mayoría de las veces explotan. La expansión estará disponible este diciembre en PC y en iPad.









tanque y soporte. Vamos a poder combinarlos como queramos para armar el mejor equipo y salir a reventar todo. La lógica indica que será un F2P.

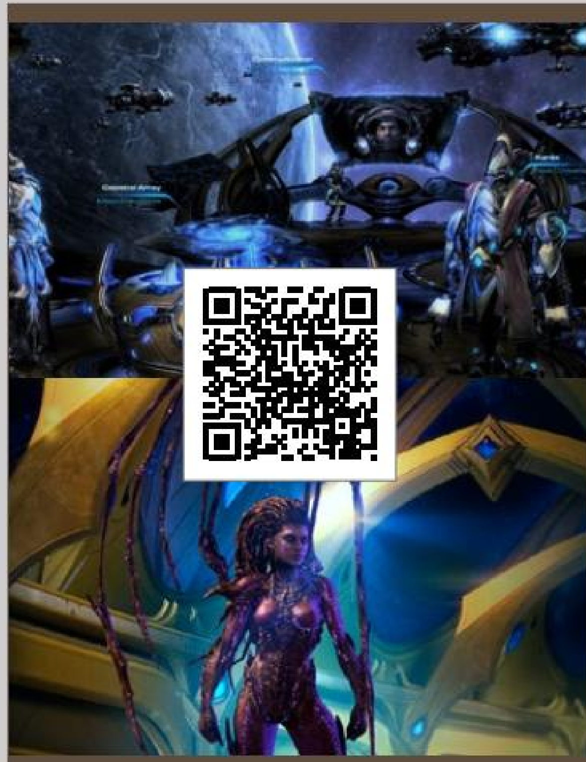
Los modos de combate hasta ahora son Payload, donde un equipo lleva carga de un extremo a otro del mapa mientras el contrario intenta impedirlo, y Point Capture, en el que el objetivo es capturar lugares críticos antes de que se termine el round.

Durante la BlizzCon, hubo 600 PC con un prototipo jugable donde se pudo elegir entre una docena de personajes, cada cual con armas y habilidades únicas. La acción es frenética y los héroes parecen muy diferentes, lo que nos recuerda a un MOBA pero con la distinción de tener una vista en primera persona.

Entre los personajes seleccionables están, por ejemplo, Tracer, una hermosa ex-piloto de pruebas que puede ejecutar acrobacias imposibles gracias a su habilidad para teletransportarse, soltar bombas de energía y revertir el tiempo; o Winston, nuestro favorito porque es un mega mono irrompible que aguanta lo que sea (mientras no se le caigan los anteojos). Busquen los trailers de gameplay y, claro, no se pierdan la cinemática de presentación porque como todas las de Blizzard son un espectáculo de esos que solo los gamers nos podemos regalar.

Overwatch exhibe un diseño de personajes de primer nivel, y también escenarios de una belleza increíble. Lo que se puede ver hasta ahora incluye una Londres encendida de hologramas y un bazar en el interior de una pirámide egipcia de alta tecnología. Cada escenario se corresponde con uno de los personajes y está diseñado para resaltar sus habilidades. Las peleas pasan de tierra a cielo en un abrir y cerrar de ojos.

¿Cuándo sale? No se sabe, pero habrá una Beta en 2015 para la que pueden postularse entrando en playoverwatch.com [i]



STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID

Siguiendo a Heart of the Swarm, llega la expansión final del RTS y como sería de esperar vendrá a cerrar la trilogía con la raza Protoss y la historia de Artanis y Zeratul uniendo fuerzas para enfrentar a un terror antiguo que proviene del Abismo. Los Terran con Jim Raynor, y los Zerg con Kerrigan a la cabeza, tendrán que intervenir si quieren sobrevivir a la colosal batalla final. Habrá nueva campaña, más unidades y dos flamantes modos multiplayer, Archon y Allied Commanders. En el primero dos jugadores harán base juntos para luchar contra otro equipo de dos, y en el segundo dos jugadores estarán cooperando en una serie de escenarios especiales para ese modo. Por último, habrá torneos automatizados todos los días para jugadores de todos los niveles.

Legacy of the Void no requerirá tener SC2 para jugar. La Beta ya está abierta en starcraft2.com.



Dragon Age: Inquisition



Acción y estrategia en un paquete épico

SEMBRADO EL CAOS, ESTABÁMOS EN EL PANTANO. Con mi grupo de aventureros nos internamos en la boca del lobo donde topamos a la turba de ghouls hambrientos. En instantes los desmembramos con fiereza, una tarea fácil. Pronto aparecieron criaturas más fuertes e inteligentes. Esto requería un enfoque diferente, estratégico. Y con un joystick en la mano. ¡Guácala!

Nos encantaría tener la review de Dragon Age: Inquisition en estas páginas, pero no se puede porque todavía no salió. Y magia no hacemos, somos micos. No quiere decir que no lo hayamos probado. Tuvimos la fortuna de jugarlo, y entre todas las cosas que se pueden decir (y no queremos arruinar), decidimos quedarnos con una de las que más promete: el combate.

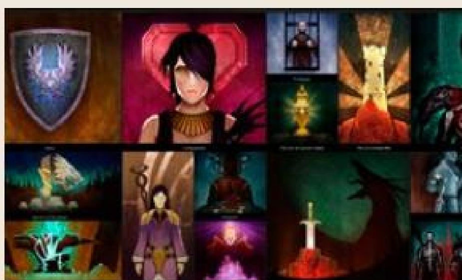
El grupo del que disponíamos estaba compuesto por Solas, un elfo apóstata, experto en el Velo y poderoso hechicero; El Grey Warden, Blackwall, guerrero despiadado; y Cassandra Pentaghast. Junto a ellos, nuestro Inquisidor personalizado, un veloz Rogue, especialista en apuñalar pobres diablos por la espalda. Nos internamos en el peligroso pantano. Después de atravesarlo fuimos presos de una emboscada en un ruinoso castillo.

En Inquisition nos espera un sistema híbrido entre las dos experiencias que nos entregó BioWare en el pasado. ¿El resultado? Una ensalada mixta deliciosa que para nuestra sorpresa se adapta con perfección al joystick. El gatillo derecho funciona como ataque principal y el izquierdo como un modificador que amplía nuestro arsenal a ocho habilidades especiales que pueden asignarse a cualquiera de los botones restantes.

En tiempo real, el juego se mueve como uno de acción, los golpes se sienten fuertes y cada clase se maneja de una forma diferente. El hechicero lanza hechizos a lo lejos, y apuntar los de área es cómodo y rápido. Los guerreros son devastadores en corta distancia. Los arqueros se benefician de un magnífico sistema de lock-on. Los Rogue son diablitos ágiles que se escabullen por el campo de batalla.

En la cámara estratégica podemos pausar la acción en cualquier circunstancia y movernos por entre los combatientes con facilidad y velocidad, analizar nuestras opciones y ver las debilidades de nuestros enemigos. BioWare nos ofrece las herramientas para encarar cada batalla de la mejor forma.

La aventura promete ser épica. De la misma manera promete el combate que fue trabajado con dedicación y adaptado tanto para el clásico teclado y mouse, como para el joystick.



[DRAGON AGE KEEP]

Le dimos una probadita a la beta de Keep, el sistema web mediante el cual BioWare nos va a permitir forjar el mundo de Dragon Age: Inquisition, acorde a las decisiones que tomamos en las aventuras previas. Ya sea que no hayamos podido llevar nuestros saves a las nuevas consolas o que seamos nuevos jugadores de la serie, Keep nos relata las historias de ambos juegos a través de un video narrado por Varric. A medida que avanza iremos tomando nuestras decisiones. Al final, veremos la historia desplegada en un bellísimo tapiz, totalmente editable.

Por Tomás García | @Zripwud





PREGUNTADOS

El fenómeno

El primer juego móvil argentino de éxito masivo internacional



DURANTE LA EVA 2014, el Ing. Máximo Cavazzani (28), fundador de Etermax, habló de números y asombró. Preguntados, a esta altura, es un éxito que nadie desconoce. Pero la cosa va más lejos y ya se tornó un hecho relevante para la historia de los videojuegos del país.

Preguntados es un juego de preguntas y respuestas con varias características que lo hacen especial. Los jugadores son quienes inventan las preguntas, las votan y así alimentan la base de datos del juego, que de acuerdo a su creador alcanza las 12 millones de preguntas. Estas están supervisadas por el equipo de Etermax, que tiene tres ingenieros junior trabajando en la búsqueda inteligente de preguntas repetidas en la base de datos –hoy, una pregunta de cada tres está repetida– de un plantel de 80 empleados.

Veamos otros números: 60 millones de descargas del juego, 10 millones de usuarios activos por día, 100 millones de líneas de chat al mes.

Manejar tremendo caudal de datos es una tarea titánica. "Hay que levantar servers en Amazon en tiempo real", desliza el Ing. Cavazzani en su conferencia durante la EVA y ante un público atónito con los números. Existe un cluster de 80 servers interconectados en Amazon que posibilitan sostener la enorme exigencia de Preguntados. "La audiencia de series como Breaking Bad no llega a los 10 millones por emisión, y Preguntados tiene esa cantidad de público por día". Los números son impresionantes. Y representan, así, el juego para móviles hecho en la Argentina de mayor penetración en el continente –está disponible en el App Store, Google Play, Windows Phone, Amazon– y también se puede jugar en Facebook. Y decimos en el continente entero, porque además de América latina, Preguntados "está funcionando muy bien en los Estados Unidos y el Canadá", afirma, orgulloso, el CEO de Etermax.

Preguntados es hijo espiritual de los éxitos previos de Etermax, en especial Apalabrados, que se mantuvo en el top de ventas de España durante todo 2013. El juego monetiza de tres formas: con publicidad interna, con una tienda interna, y con una versión libre de publicidad. La retención –es decir, la cantidad de jugadores que sigue jugando luego de instalar el juego– es muy alta.

Interesante es, para quienes están en el tema diseño, lo que llamamos objetivos de larga distancia, que en el caso de este juego es la colección de seis personajes que representan las categorías de preguntas: Arte, Ciencia, Deportes, Entretenimientos, Geografía e Historia. El primer jugador en reunir los seis personajes es el ganador de la partida (cada partida tiene un tope de 25 rondas). La rueda de categorías se inspira, de acuerdo con el Ing. Cavazzani, en los clásicos programas de TV de preguntas y respuestas.

Preguntados, como casi todo buen producto tecnológicamente bien hecho y con buen diseño, es un éxito. Se está extendiendo hacia otros medios, como la TV y los juegos de mesa, y sin duda habrá mucho más en el futuro próximo.

También es un llamado de atención a los desarrolladores: hay que poner foco en el diseño, y es necesario que más ingenieros se animen a trabajar en la industria de videojuegos. Preguntados no sería posible sin ingeniería de alto nivel. [i]

Por Durgan A. Nallar | Dan

THE LEGEND OF ZEL

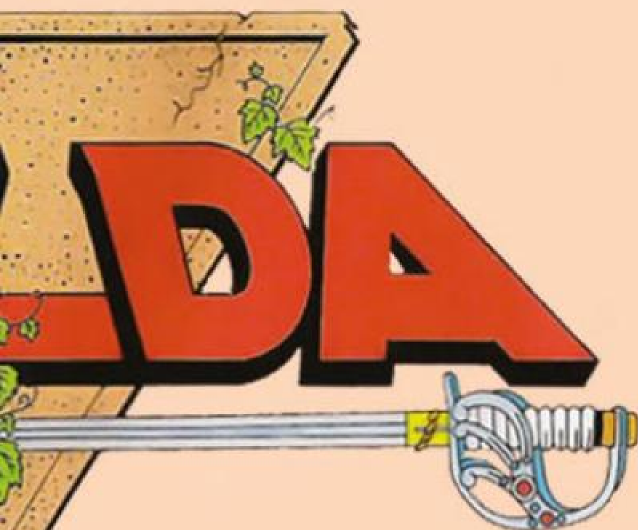
"ES PELIGROSO IR SOLO", dice el anciano mientras me extiende una espada.

Nadie me guía, ni un soliloquio ni una flecha. Vago con la única compañía de una epica banda sonora.

La desesperación me lleva a empujar rocas, destruir paredes. A mi paso, redefino el concepto de "exploracion".

The Legend of Zelda llegó en 1986 (por Nintendo) para cambiar la forma en que eran percibidos los videojuegos de aventura.

Por Santiago Figueroa
Morton



¿Cómo pude subestimar esta experiencia? ¿Cómo pude esperar tanto para hallar la fuerza, la fuerza, la fuerza?

Secretos yacen, esperan ser revelados. Los caminos se bifurcan. Dejo pisadas en el suelo que dio origen a todo.

En un cuarto oscuro tirita un alma en peligro. Es la de un joven héroe que cree que busca una princesa. [i]

Inspirado por un juego anterior llamado Adventure (1979), estableció una franquicia millonaria y una fórmula que sigue siendo aplicada en los juegos modernos.

El camino del mico [2º parte]

Los videojuegos bajo la lupa del Monomito

CONTINUAMOS con la segunda y última parte del análisis iniciado en el número anterior de [IRROMPIBLES], donde examinamos los videojuegos bajo la teoría que Joseph Campbell desarrolla en su libro El héroe de las mil caras. Completadas apenas las primeras dos etapas, prosigamos con el resto, que falta mucho por recorrer.

La ayuda sobrenatural

Apenas comenzado el viaje, el héroe recibe una figura protectora sobrenatural que lo ayudará a lo largo de su aventura. La ayuda puede ser tanto un guía, un mentor, o algún objeto mágico.

¿Y en los juegos?

¿En serio? ¿Hace falta explicar esta etapa? Uff. Volvamos al Ocarina of Time. Kokiri, la esmeralda que el Gran Deku Tree le da a Link, e incluso Navi mismo son ejemplos de la ayuda sobrenatural. ¿No les alcanza? Los plásmidos en BioShock, Virgilio en Dante's Inferno, la espada antigua y Dormin en Shadow of the Colossus y la lista sigue y sigue...

El cruce del primer umbral

Muy temprano en el viaje del héroe, llega el momento de atravesar el primer umbral. Es una instancia muy importante ya que representa dejar atrás todo lo conocido y adentrarse en un lugar extraño, oscuro y peligroso. Punto sin retorno y verdadero comienzo de la aventura, en que el héroe debe enfrentar todas sus dudas y temores. El primer umbral puede estar custodiado por algún guardián o protección.

¿Y en los juegos?

Bien, tenemos los casos más idóneos como el cruce al Otherworld en Silent Hill, los portales temporales en Chrono Trigger, o el que lleva al mundo paralelo en Chrono Cross.

En el último Tomb Raider (2013) el cruce del primer umbral es menos literal y más simbólico. Allí, podemos atribuirlo al primer asesinato por parte de una inocente Lara Croft, enorme punto de inflexión en la protagonista.



Es importante destacar que el cruce tiene incidencia sobre el jugador, no sólo a nivel emocional, ya que puede indicar el paso de un segmento más sencillo –como un prólogo o tutorial– al juego propiamente dicho.

El vientre de la ballena

Etapa de crisis del héroe. En esta instancia el protagonista muere –ya sea en cuerpo o espíritu–, para luego revivir cambiado internamente. Como dice Campbell, esta etapa "queda simbolizada por la imagen mundial del vientre", ya que es un momento de renacimiento.

¿Y en los juegos?

El ejemplo quizás más perfecto es el del primer God of War, cuando Kratos es enviado al infierno después de ser estampado por una columna gigante. En Metal Gear Solid 3, la final contra The Sorrow es también un excelente caso.

El camino de las pruebas

Esta etapa indica el fin de La Partida y el comienzo del segundo arco: La Iniciación.

A muchos el título les recordará a los doce trabajos de Hércules, y estarían en lo cierto. El camino de las pruebas es donde el héroe se prepara para su objetivo final, superando una serie de desafíos ayudado por sus amuletos y/o guías. Implica un profundo proceso de transformación ya que, es el momento en que no sólo conoce a la mayoría de sus aliados y enemigos, también es cuando el héroe se conoce a sí mismo.

¿Y en los juegos?

Si lo piensan bien, esta fase constituye el corazón de un videojuego. A fin de cuentas, de eso se trata ¿no?, de superar pruebas y desafíos.

Por Facundo Fernández Lleventon
Cufa

Pero si quieren un ejemplo concreto, nada mejor que acudir al maravilloso The Secret of Monkey Island y las tres pruebas que nos encomiendan para convertirnos en un verdadero pirata: derrotar a la Sword Master, robar el ídolo de la gobernadora y encontrar un tesoro. Más claro, échenle grog.

El encuentro con la diosa

Hmm, etapa complicada de explicar porque no sólo es abstracta, sino que además tiene múltiples significados e interpretaciones. Es la última de las pruebas del héroe, en donde conocerá el amor en sentido romántico, amor que, a la vez, es modelo absoluto de belleza, o como dice Campbell: "la réplica de todo deseo (...). Es madre, hermana, amante y esposa". Es el encuentro con lo más sagrado, es la comprensión de la vida misma representada por la figura femenina.

¿Y en los juegos?

Dejando de lado a princesas raptadas y oráculos, veamos el caso de Metal Gear Solid 3 que es el que mejor representa esta etapa. La última misión de Snake lo lleva a encontrarse cara a cara con The Boss, su mentora, madre, y amor prohibido. Ella representa el ideal más absoluto, es la promesa de futuro y perfección, en una batalla a muerte por la obtención de la vida.

La mujer como tentación

Esta etapa no debe ser confundida con la anterior. Representada por la figura de la mujer, en realidad es toda tentación que incita al héroe a desviarse de su camino.

¿Y en los juegos?

Sí, podríamos nombrar varios fichines... ¡si no tuviéramos a las malditas ofertas de Steam que nos seducen con sus sensuales precios y nos llenan la biblioteca de títulos que nunca vamos a pasar!

La reconciliación con el padre

La típica rivalidad entre padre e hijo, concepto fundamental del complejo de Edipo, es la esencia de esta etapa. Una de las fa-



ses decisivas del camino del héroe donde debe enfrentarse a la figura paterna, la máxima autoridad y poseedora de todo lo que se anhela. El fin de esta etapa conlleva la comprensión y perdón mutuo junto con la transformación del hijo en padre.

¿Y en los juegos?

¡Caramba! ¿Cómo es que llegamos a este punto sin mencionar ningún Final Fantasy? Ahora es el momento oportuno. Final Fantasy X. Jecht y Tidus, padre e hijo. Una relación más que tensa debido a todas las críticas que Jecht le dedica a su hijo, y un odio creciente de éste cuando su padre desapareció causando una angustia mortal en su madre. La impresión de Tidus sobre su padre comienza a cambiar cuando descubre que Jetch es el mismísimo Sinh, el antagonista del juego. La batalla final no es otra cosa que la reconciliación y la absolución mutua.

Apoteosis y La gracia última

Estas dos fases están estrechamente relacionadas, así que las analizaremos juntas. Como imaginarán, es la etapa cúlmine del viaje, el momento de gloria donde el héroe llega a un estado supremo tanto físico como mental, cumple con su objetivo y adquiere su recompensa, a veces implicando su propio sacrificio.

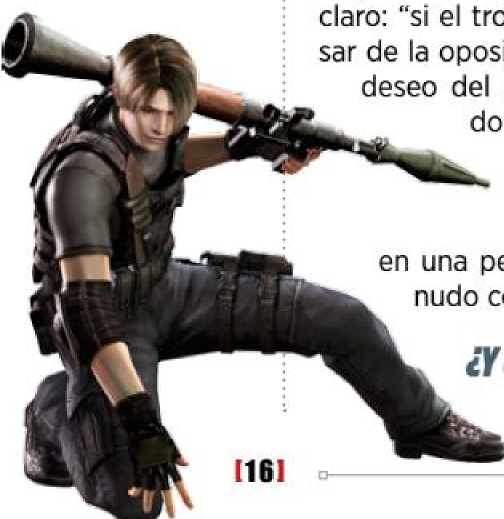


¿Y en los juegos?

Journey de nuevo es el máximo exponente de esta etapa, deslumbrándonos con una gloriosa escena tan sublime como emotiva que seguro habrá provocado lágrimas en más de un mico, donde llevamos a nuestro personaje a la cumbre de su aventura. Un dato de color, ¿saben cómo se llama la épica melodía que suena en ese momento –compuesta por Austin Wintory? Sí, adivinaron: Apoteosis.

La huida mágica

Estamos en el último arco del ciclo: El Regreso. Campbell explica esta etapa muy claro: “si el trofeo ha sido obtenido a pesar de la oposición de su guardián, o si el deseo del héroe de regresar al mundo ha sido resentido por los dioses o los demonios, el último estadio del círculo mitológico se convierte en una persecución agitada y a menudo cómica”.



¿Y en los juegos?

Recordarán seguro, haber jugado algún pasaje donde todo se viene abajo y deben huir para salvar sus pobres pellejos. Casos famosos son las típicas secuencias finales de escape contrarreloj del Super Metroid y casi todos los Resident Evil.

El cruce del umbral del regreso

Así como al comienzo el héroe atravesó el primer umbral que lo llevaba a un terreno desconocido, esta etapa es justo lo inverso, regresando al mundo ordinario de donde partió. Lo importante acá es que el héroe vuelve conservando la sabiduría y los conocimientos que adquirió durante su aventura, compartiéndola con el resto del mundo.

¿Y en los juegos?

Ya que arrancamos con el Ocarina of Time, terminemos con él también, que además expresa esta etapa muy bien. Zelda devuelve a Link a su tiempo de origen donde es un niño, y nuestro pequeño héroe regresa la Master Sword al pedestal, dejando todo como al comienzo del juego.

Link vive ahora una vez más en su hogar ordinario, pero manteniendo el conocimiento adquirido durante su aventura.

Pero hay una interpretación mucho más interesante aún, que podríamos adjudicar al clásico “New Game +”. Todos lo conocen. Muchos fichines, una vez pasados, habilitan esta opción donde comenzamos una vez más el juego desde el principio, pero manteniendo las habilidades y/u objetos obtenidos en nuestra partida anterior.



Libertad para vivir

Es básicamente eso. Una vez cumplido el objetivo y concluida toda la aventura, el héroe entrega el don máximo: la libertad para vivir, tanto para la sociedad como para él mismo.

¿Y en los juegos?

Se ve muy a menudo en los RPGs. Cuando el boss final es derrotado y la historia principal ha sido ganada, es común que se habiliten todas las zonas del juego y que se nos permita deambular por el mundo a piacere, en general para completar las sidequests pendientes.

Y así, queridos micos, hemos llegado al final de esta heroica aventura. No se olviden que esta es una de las posibles interpretaciones que el Monomito nos ofrece, no se queden con esto sólo. A la hora de jugar abran bien los ojos, indaguen, comparen y hagan sus propios análisis, ya tienen las herramientas para hacerlo. A fin de cuentas el Monomito nunca va a caducar, porque ya saben: el héroe no muere, respawnea. [i]

Por Laura Romero
@lauritta168



MILENA CINOSI

Un giro inesperado en el gaming

Edad: 23 | **Juego favorito:** BioShock | **Género favorito:** RPG, ponele. | **Una consola:** PC Master Race | **Un Pokémon:** Charmander | **Un Personaje:** Garrus Vakarian | **OST favorito:** Persona 3 | **Una personalidad de la industria:** Boogie | **Twitter:** @mcinosi

***CHICAS GAMERS**, aunque sean muchas, son difíciles de encontrar. Que sean divertidas y únicas, más difícil. Pero que sean tan, pero tan copadas como Milena, imposible. El día que nació rompió el molde y llegó para rockear nuestro mundo como periodista y co-creadora de Plot Twist. Esta es su mini-biografía no autorizada, escrita por ella.*



En un párrafo, contá quién es Milena.

Soy un proyecto de periodista. Apenas me conocés seguro te choco –porque hablo muy fuerte, me río a carcajadas, y soy en casi todas las formas, alternativa–; si me das tiempo vamos a ser amigos, lo prometo. Siempre me falta tiempo, agarro más proyectos de los que puedo hacer pero de alguna forma todo funciona al final. Soy decidida y perseverante. Soy el avatar de la furia pero se me pasa enseguida, y como todas las personas que tienen un lado difícil, también tengo un lado tierno.

¿Qué tipo de juegos te gustan? ¿Alguno que no te guste? ¿Jugás online?

En general, me gusta todo. Pero los juegos que más me quedan son los que cuentan una historia copada. Si tienen elementos de RPG, mejor. Esta descripción no está encasillada a un género. Los survival horror son algo que no puedo tolerar. Me encantan las películas de terror pero hay algo de ser el sujeto de la historia que me mata.

No voy a los juegos por el desafío, aunque tampoco me gusta que sean extremadamente fáciles. Dark Souls no es para mí. Me gusta aprender la mecánica y poder sobrellevar los obstáculos en tanto haga las cosas como corresponde. Los bosses OP me sacan de quicio. Asimismo, no me gustan los juegos en donde sólo se compite, como los MOBA. Hasta tal punto que de los juegos de pelea nunca fui fan. Esto deriva en que soy muy mala perdedora, por ende es imposible que me cope algo del estilo. Online juego coop y es uno de los aspectos que más disfruto. Pero jugar con amigos, juntos todos por un objetivo, es genial.

Lo más importante para vos a la hora de elegir un juego.

Pruebo muchas cosas antes de dedicarle mi tiempo a algo. No tengo mucho, y por eso es preciado para mí. Me gusta que me recomienden juegos, en especial considerando que me busco una buena historia y eso es difícil de saber viendo un título y unas imágenes. Obvio que juego cosas para distenderme, sólo for the fun.

Me gustan los que tienen una estética cuidada. He llegado a jugarlos sólo porque se veían bonitos, pero eso no dura mucho tiempo. Y definitivamente, pueden hacerme abandonar un juego si anda mal. Ejemplo, ahora mi única misión es terminar The Witcher porque sé que es un gran juego, pero es EXASPERANTE la cantidad de bugs que tiene. Si no fuera The Witcher, lo hubiera tirado hace rato.

Estás estudiando. ¿Influyeron los videojuegos en esa elección?

Me falta un final para recibirme de Lic. en Interpretación, además estoy cursando el último año de la Lic. en Lengua Inglesa y estoy en la mitad más o menos de la Lic. en Periodismo. En el medio de todo eso, estudié tres años de Letras. Todo en USAL, menos periodismo que curso en la UP.

Los videojuegos siempre estuvieron presentes en mi vida, pero, la verdad, las decisiones de carrera no tienen nada que ver. Ahora encontré lo que quiero hacer y por





suerte resulta que son compatibles, siempre los quise combinar y no podía.

¿De dónde surge la idea de hacer Plot Twist?

Pablo [N. de R.: el otro integrante de Plot Twist]y yo queríamos tener un programa de YouTube, pasa que ninguno de los dos lo sabía.

En particular siempre había querido tener mi espacio ahí pero no tengo idea de cómo editar. Y Pablo necesita apoyo moral para llevar a cabo sus proyectos.

Así cada uno con sus falencias, un día surgió la conversación y me propuso la idea, que acepté encantada. Fue un camino, hasta que se compró la cámara, las luces y todo. Pablo seguía insistiendo que íbamos a fallar, especialmente por la procastinación de la edición. Pero lo logramos y acá estamos. Salió de una, incluso el nombre, que fue uno de los primeros que pensamos. Estábamos jugando Borderlands 2, el DLC de Tina y no sé en qué momento ella grita ¡PLOT TWIST! (porque está dirigiendo D&D) y a los dos nos gustó.

Nunca había tenido mi propio proyecto. No sabía cuán gratificante era. La verdad es que me enamoré de la sensación desde el primer momento y ahora que ya estamos en una mejor posición, sólo es mejor.



Me encanta traer gente al programa y conocer más y más personas involucradas en el tema acá en Argentina. Todo el trayecto que hemos tenido este año me parece hermoso y estoy segura que el año que viene va a ser incluso mejor.

Dirigís y jugás juegos de rol, ¿Cómo es eso?

Desde hace ocho años que juego al rol de forma regular. En un primer momento formaba parte de una mesa de Freelance pero bien oscuro; el master ponía velas y cerraba el departamento. La partida tenía todo el ambiente y la verdad es que nos manteníamos despiertos la noche entera porque era súper interesante el planteo. A veces nos íbamos al mediodía siguiente, hechos pelota.

Después derivé a mesas de World of Darkness, Vampiro y Hombre Lobo. También probé otros juegos, todos dentro de la gama de lo narrativo. D&D (3.5) me escapó bastante, sabía lo básico pero no quería jugarlo porque me sentía algo intimidada en ese mundo. No fue hasta el año pasado que retomé mi idea de ser DM. Ahora tengo una sola partida abierta, aunque muchas empezaron y murieron (tema de tiempos).

Jugar al rol es hermoso, pero es un compromiso que no todo el mundo está dispuesto a tomar. Es un mundo diferente al de los videojuegos pero lleno de desafíos y misterios. Lo disfruto muchísimo, con mi personalidad gregaria, sólo es positivo. Lo negativo: la matemática que involucra, pero te acostumbrás. Y si te gustan juegos más narrativos la podés obviar.

Y la mágica pregunta final, ¿cómo sobrevivirías a un apocalipsis zombie?

Digamos que estoy en mi casa, mi mejor intento sería irme al medio del campo. No tengo un plan muy elaborado porque soy boleta en el primer capítulo de la serie. Sólo espero no morir masticada. Y si sobrevivo, quisiera levelear a lo Carol. Sabelo. [i]



Apply Now





XBOX ONE

Check out our blog

WELCOME TO ID@XBOX

The ID@Xbox program enables qualified game developers of all sizes to unleash their creativity by self-publishing digital games on Xbox One, giving studios the tools and support needed to maximize their success. Here's the process at a glance:

ID@XBOX

El programa de creación de contenidos y publicación para desarrolladores independientes de Xbox One

EL LANZAMIENTO OFICIAL de la consola en Argentina sirvió como pie para anunciar el programa de apoyo de Xbox para los juegos independientes. ID@XBOX permite a equipos de todos tamaños crear contenido para Xbox One sin cuotas por certificación o actualización de los juegos (desde luego, hay un porcentaje que retiene Xbox de cada venta y que depende de cada acuerdo).

Los desarrolladores indie que quieran aplicar al programa recibirán gratis dos kits de desarrollo Xbox (valuados en miles de dólares), acceso al Hub para Desarrolladores, documentación, foros y middleware. Además, una licencia de Unity Pro para Xbox One sin costo, un plug-in de XO para Unity sin costo y acceso completo a toda la funcionalidad de la consola, incluyendo Kinect. Es decir, un indie puede tener las mismas funciones en su juego que los AAA.

¿Cómo se aplica al programa? Si bien cada desarrollador es evaluado en base a su mérito, Xbox en principio busca aquellos desarrolladores profesionales que hayan lanzado algún juego en consola, PC, móvil o tableta; si se tiene un negocio registrado, aún mejor. Y todavía más si es evidente que puedan ampliar su alcance en el futuro.

Sin embargo, no es necesario ser un desarrollador establecido o de éxito; como dijimos, si se tiene un prototipo muy prometedor y posibilidades concretas de hacer realidad el proyecto, hay chances de aplicar al programa. Con esto nos referimos a un juego con potencial, que no sea limitado en jugabilidad o alcance. Tiene que ser algo bueno y bien pensado.

En su conferencia en la EVA, la gente de Xbox proporcionó algunos consejos para aplicar al programa ID@XBOX, que reproducimos a continuación:

- Asegurarse de que nuestro negocio esté registrado.
- Usar la dirección de correo de la empresa (no Gmail o Hotmail).
- Incluir la dirección de la web de nuestra empresa.
- Incluir links a cualquier información pública sobre los juegos que tengamos hechos o los que tengamos planeado desarrollar.

Una vez que hayamos aplicado, Xbox enviará un NDA (Non-Disclosure Agreement; es decir un contrato de confidencialidad) y un pedido de más información sobre nuestro juego. Builds, videos, arte y walkthroughs ayudarán a entender el concepto e idea del juego que queremos publicar en Xbox One.

Desde ya, la posibilidad de estar en una plataforma con 50 millones de usuarios activos como es Xbox Live puede ser una gran oportunidad para los desarrolladores indies. Otro dato interesante es que el programa ofrece herramientas de conversión a Xbox One para todas las plataformas; es decir que si ya tenemos un juego hecho para PlayStation o Wii, PC o mobile, es posible pasarlo al formato de Xbox y comenzar a explorar esta plataforma de distribución.

Para ver más información sobre ID@XBOX, pueden entrar en xbox.com. Sugerimos seguir el programa en Twitter en @ID_Xbox y comunicarse al email ID@Xbox.com. Para cuestiones técnicas, pueden escribir a Sara Linares a slinares@microsoft.com. Y no dejen de seguir las novedades en Xbox Wire ingresando a news.xbox.com



VJ14

Conferencia de desarrolladores de videojuegos en Tecnópolis

OCTUBRE FUE UN MES PARTICULARMENTE ATRAYENTE para los interesados en la industria de juegos de video. Personal, la empresa de comunicaciones, repitió el éxito del evento del año anterior cuando hubo invitados de la talla titánica de Tim Schafer o Robin Hunicke. Otra vez, el espacio fue la Zona Videojuegos de Tecnópolis y desde luego todo gratuito. Cabe notar que la Zona Videojuegos permanece abierta mientras funciona la feria, por lo que cualquiera puede ir a probar juegos y lanzamientos. A pesar del tamaño del predio, faltaron lugares para el taller de game design que dictó Jonathan Hamel (Tomb Raider 2013, Battle for Middle-earth II).

El VJ14 se hizo del 15 al 18 de octubre y tuvo como estrella internacional nada menos que a Al Lowe, a quien los veteranos amamos luego de haber atravesado por años las desventuras amorosas del playboy número uno de los juegos, Larry Laffer. Lowe dio una charla simpatiquísima contando sus experiencias con la serie, así como su trabajo en otros clásicos de Sierra. Además estuvieron Soren Johnson (Spore, Civilization III y IV) y Adam Saltsman (Canabalt, Flixel).

Pero sin duda lo más provechoso, de nuevo, estuvo en la presencia de nuestras propias celebridades, los argentinos que dedican su vida a hacer juegos. Si bien los speakers internacionales son un lujo, gente que nunca pensamos ver en persona y que no hace mucho parecía tan lejana, terminan siendo más un dato de color que otra cosa; no suelen aportar información ni consejos tan importantes para la industria como nuestros referentes locales.

Estuvieron disertando por Argentina Agustín Cordés (Asylum), Martina Santoro (Último Carnaval), Diego Ruiz (Falling Fred, Party of Heroes), Tobías Rusjan (Doorways), Augusto Petrone (Journals of the Unknown), Juan Becerril (Disney's Jake's Treasure Trek) y Adrián Hildalgo de Red Katana, así como Daniel Benmergui y otros conocidas figuras de la escena local.

Por otra parte, en el inmenso pabellón se podía jugar a un montón de títulos de primer nivel, y acceder a una zona especial donde se podía probar una gran cantidad de juegos independientes, algunos que sorprenden por su calidad.

Nos sacamos la galera para saludar la iniciativa de Personal. Eventos como estos engrandecen nuestra industria, crean interés en el desarrollo de videojuegos y fomentan puestos de trabajo. Que se repita. [i]

SNIPPETS

Bundle argentino de videojuegos

Una colección brutal de 50+ juegos gratuitos para desktop. ¡Recomendadísimo!

http://bundleargentino.tumblr.com/

INVITACIÓN AL TRIC VI

El Torneo Regional de Inteligencia Computacional incluirá videojuegos por primera vez. La sociedad de Inteligencia computacional del IEEE viene generando el TRIC desde hace 12 años, como mecanismo de estimulación de los jóvenes a trabajar e investigar en el sector de la inteligencia computacional (inteligencia artificial sumada a algoritmos un poco más actuales). Bianualmente los científicos y estudiantes de todas las ingenierías envían papers de investigación de varios países (desde México al sur) y los presentan en las jornadas. Este año la participación es virtual. La idea de incluir videojuegos dentro del evento (que no es local sino regional en latinoamérica) es justamente el reconocimiento y apoyo al sector como parte de las ingenierías.

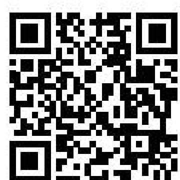
Los invitamos al TRIC VI los días 22 y 23 de noviembre en la Universidad Abierta Interamericana. ¿Tienen juegos para exponer? Contáctennos. Más info en: **bit.ly/1uRWzgg**



Inscripciones 2015

Dictaremos el curso de diseño de juegos y diseño transmedia sólo dos veces durante 2015: una vez presencial (Ciudad de Buenos Aires) y una vez a distancia para todo el país. Las inscripciones están abiertas y las vacantes son limitadas al espacio físico y al ancho de banda para las transmisiones en vivo. Desde game design a transmedia, pasando por gamification y advergames, es una oportunidad para meterse en la industria aprendiendo y practicando. Empieza en marzo. Más info en: **www.gamedesignla.com**

NO MA



EDITOR: HELLO GAMES
DESARROLLADOR: HELLO GAMES
GÉNERO: CIENCIA FICCIÓN, EXPLORACIÓN, COMBATE, COMERCIO
PLATAFORMAS: PS4, PC WINDOWS
FECHA DE LANZAMIENTO: 2015

N'S SKY

Por Cecilia Barat
@La_Barat

Es el juego del que más se habla. Sorpresa de los VGX, ganador de los premios a Mejor Juego Original y Mejor Juego Independiente de la E3, No Man's Sky es la nueva esperanza y un homenaje a los grandes clásicos de la exploración espacial como Elite y Wing Commander: Privateer.

***LO POCO QUE HAY PUBLICADO SOBRE NO MAN'S SKY** es un canto de sirenas que estimula nuestra afiebrada imaginación. Bajo las aguas abisales, Hello Games se relame y espera el lanzamiento, algún ignoto día de 2015. Para esa fecha tendrán a punto caramelo a miles de fans que deliran por adelantado. Fue anunciado en VGX 2013, presentado en la E3 y la Gamescom. Nos dicen que es un juego de ciencia ficción, exploración y supervivencia que se inspira en los clásicos del sci-fi, ambientado en un universo infinito (infinito de verdad) generado en forma procedural. Que saldrá para Ps4 y que más tarde habría una versión para PC. Que está siendo desarrollado por un pequeño estudio indie del Reino Unido compuesto por tres programadores y un artista (David Ream, Sean Murray, Ryan Doyle, Grant Duncan), responsables entre otros, de Joe Danger. Que la banda de sonido estará a cargo de 65daysofstatic. Que menos de diez personas trabajan en este proyecto sideral. Grandes esperanzas, enormes expectativas, nada aún.*

Todo indica que como jugadores seremos eyectados a un extremo de la galaxia, tal como somos lanzados a la vida (así nomás, arreglate), y en ese estado de "yecto" iniciaremos nuestro viaje, un "viaje épico", al centro del universo (parece que hay uno) a bordo de una nave espacial, teniendo que sobrevivir, explorar, defendernos, evolucionar para no sucumbir. Nos sentiremos muy solos, ya que la inmensidad de las distancias hará difícil que nos crucemos con otro jugador. Si pasa, habrá que amucharse, porque este mundo es peligroso. Discurriremos en un universo abierto que los desarrolladores afirman que ES infinito, pero no es cosa de creer todo. Si la perfección no existe, el infinito tampoco. "Cada estrella en el cielo es un sol que se puede visitar", de sus bocas suena bonito. No esperemos tutoriales ni explicaciones para comenzar el juego, lo que hacemos, adónde vamos, con quién y lo que tarda-





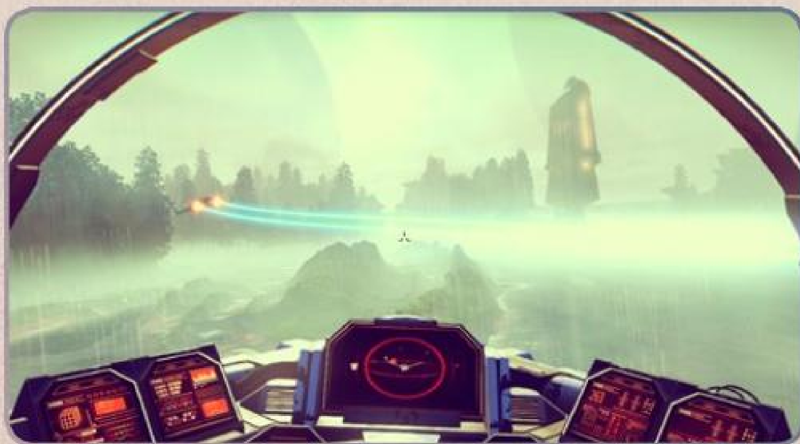
LA INDIEADA

Un videojuego de estas características no puede ser hecho sino por un estudio indie, que no tema en asumir riesgos. La verdad es que No Man's Sky es una propuesta "de borde", ambiciosa y original. Si sale bien quedará en la historia de la nueva generación de juegos, o será un sonado fracaso. Pero gracias a estas empresas pequeñas que apuestan a la innovación conceptual y técnica es que evoluciona nuestra industria. Porque nos pareció un proyecto lindo y loco, que nos renueva las ganas de fichinear, es que le dedicamos nuestra tapa. Sí, anunciamos con bombos y platillos: ¡Esta es la primera tapa de [i] dedicada a un juego indie! Congratulations, monkey boys! Nobleza obliga, agradecemos a Hello Games quien nos proveyó del profuso arte de esta nota.

mos en llegar es nuestro problema. No hay un objetivo en concreto, salvo el hacer alegremente, al capricho, lo que se nos cante. Pero advierten que estemos atentos y bien equipados porque sobran enemigos y cada vez se ponen más fuleros. Error que cometamos será como arrastrar un karma con "consecuencias duraderas". Para los amantes de los tiros habrá lucha, cruel y mucha, con combates tipo dogfighting en el espacio o en primera persona en la superficie de los planetas.

Pero... i¿y qué hay que hacer?! Lo dicho. Iniciado el juego iremos a parar a algún planeta, que podemos explorarlo y descubrir cosas nunca antes vistas por nadie, porque seremos los únicos. Podremos catalogar nuestros descubrimientos, y si por un evento extraordinario alguna otra almita pasara por allí, nuestro nombre y las









marcas que hayamos dejado, le indicarán que estuvimos. Cada descubrimiento en el mapa de la galaxia podrá ser puesto en común con otros jugadores. La compulsión clasificadora tendrá una fuente inagotable de recursos ya que cada planeta es distinto a los demás, cada una de las especies animales y vegetales que lo habita es única. Parece también que hay objetos antiguos diseminados al azar, que portarían información clave sobre el universo (habrá que agarrarlos, por las dudas). Como hay que sobrevivir en lugares jodidos, como océanos, bosques, desiertos, el espacio exterior, tendremos que recolectar materiales que podamos comerciar, equipar lo mejor posible la nave, el traje y demás recursos. En definitiva hay que viajar de un planeta a otro, hacia el centro del universo o hacia los confines ampliando las fronteras, pero para eso hay que pensar bien qué llevar en el carromato que nos tocará en suerte. Con un fitito difícil ir lejos.

Esta data viene acompañada por una guarnición de imágenes a todo color, que son un punch a la cabeza. Algunas recuerdan clásicos como "Dune" de Frank Herbert, otras "El mundo perdido" de Conan Doyle en clave psicodélica. Sí, dan ganas. No Man's Sky enamora no tanto por lo que promete, sino porque pone en ebullición nuestras propias fantasías. Ojalá no defraude.

Más acá del infinito

¿Pero qué es ese universo infinito en que cargan tanto las tintas los de No Man's Sky? Uno de los leit motiv del juego es que su escenario es un mundo expandible al infinito. A diferencia de otros, todo lo que se ve se puede tocar, y siempre se ve algo a lo lejos, nunca se acaba. Tamaño prodigio puede lograrse aplicando un sistema de generación procedural de contenido. ¿Lo quéeeee? Dicho a lo bestia por alguien que todavía suma y resta con los dedos, sería algo así como una función o cálculo algorítmico (no quiero ni imaginarme cómo se verá uno de esos) que reemplazaría la carga de polígonos de los elementos gráficos de un videojuego por cifras matemáticas "inmateriales". Que los gráficos se generen mediante algoritmos, y no con polígonos, permite en teoría crear un universo casi infinito, porque no está atado a restricciones de memoria. El cálculo de la cifra podrá ser más o menos grande, pero la diferencia de material almacenado en un juego con contenido procedural y uno con contenido gráfico estándar es gigantesca.

No es una novedad. En los años ochen-



CHAPA Y PINTURA ENGINE 3

Los cálculos para generación de contenido procedural se emplean para hacer de todo: efectos y animación, objetos y niveles, personajes y paisajes. Existen software y middleware ya preparados para resolver diversos aspectos. Sólo algunos de ellos:

- ***Art of Illusion, modelador 3D gratuito y de código abierto.***
- ***CityEngine, especializado en modelados urbanos.***
- ***Houdini, paquete de animación y vfx 3D.***
- ***Softimage, creación y deformación de geometría.***
- ***SpeedTree, para generación de árboles (¡Skyrim!).***
- ***Terragen, generación de paisaje.***



LOS CUATRO CEREBRITOS DE GUILDFORD

En 2009 Hello Games se conformó como empresa desarrolladora y publisher independiente, con sede en Guildford, Surrey, importante polo de producción de videojuegos al sudeste de Inglaterra.

Sean Murray

Como Managing Director es la cara visible. Nació en Irlanda, creció en Australia. A los 6 años creó su primer juego, una aventura de texto y dice ser el mejor jugador de Mario Kart de la historia. Se graduó en Ciencias de la Computación pero decidió convertirse en game developer, que es lo que más le gusta. Antes de fundar Hello Games, fue director técnico en Kuju y participó en unos cuantos proyectos de videojuegos, algunos como Burnout 3 y Black de la empresa Criterion, haciendo de Technical Lead.

Grant Duncan

El único del grupo que usa el hemisferio derecho. Nació con un lápiz en la mano. De chico fantaseaba con ser animador en Disney. De grande se hizo camino como artista de personajes en Climax y Sumo Digital. También trabajó para juegos en Sega (Virtua Tennis 3 y Sega Superstars Tennis). Desde la puesta en marcha de Hello Games ahí puso todo su tiempo y talento.

Ryan Doyle

No recuerda un momento de su vida en que no haya videojuegos. Su primer trabajo, al finalizar los estudios de Ciencias de la Computación, fue en esa industria. Su gran sueño es proporcionar a otras personas la fantástica sensación de irse del mundo y jugar. También fue parte en la serie Burnout, antes de pasar ser Jefe de Programación de Geometry Wars: Galaxies en Kuju. Hello Games fue el siguiente gran paso.

David Ream

Es un chico educado que toca el piano. Su infancia estuvo atravesada por el Atari 2600 de su padre y las pilas de juegos pirateados con etiquetas que decían Frogger, Adventure, Kaboom y Defender. Estudió Física y Matemáticas en la universidad y salió con un master de Ciencias de la Computación. Fue a Londres a trabajar para Climax y luego Surrey para incorporarse en Kuju en el área de desarrollo. Disfruta muchísimo su actividad y formar parte del equipo de Hello Games como Director Creativo.









tas Elite (1984), por nombrar no el primero sino uno de los clásicos, ya empleaba este método. Era un juego de comercio y combate espacial con gráficos 3D wireframe, algo revolucionario en aquellas épocas. La versión final tenía algo así como ocho galaxias, con unos cuantos sistemas solares dentro, planetas, satélites, asteroides, y todo lo que podríamos encontrar en ese ámbito. Hoy parece prehistórico, pero los juegos venían en cartuchos, cassettes o floppy disk (¡googléen!), soportes que tenían escasa capacidad de almacenamiento. Meter semejante universo en los pocos bytes de los cartuchos era imposible. Para eso, uno de sus desarrolladores, Ian Bell, generó algoritmos en C luego conocidos como texto Elite.

Al evolucionar la industria, el hardware y las unidades de almacenaje aumentaron potencia y capacidad, por tanto no urgía el uso de generación procedural de contenido. Ya que la tecnología lo permitía, se prefirió que los artistas crearan modelos y settings con pasión por el detalle, con texturas y animaciones realistas, con piezas únicas y diversas. Más allá del preciosismo logrado en la imagen, la limitación en la cantidad de objetos posibles no dejó de ser un problema, y para universos demasiado excedidos en tamaño los programadores siguieron echando humo de la cabeza con funciones o híbridos para distorsionar proceduralmente contenido pre-armado.



En nuestros tiempos, Minecraft es uno de los juegos que usa de forma intensiva algoritmos que generan áreas nuevas cada vez que el jugador avanza. El espacio nunca se presenta de la misma manera porque se arma al "azar" y la cifra que maneja es tal que el tamaño de su mundo es casi ocho veces la superficie de la Tierra. Recién ahí nos damos la ñata contra el vidrio.

La contenido procedural es para determinados proyectos más barato y eficaz, aunque se lleve muchas neuronas y tiempo en el desarrollo. Dicen que no es el mejor sistema para generar contenido realista, con detalles precisos y atrayentes como los generados por artistas y diseñadores de niveles. No Man's Sky se propone refutar esa teoría.

Grande y bonito

Creamos en todo lo que se dice. Habrá, no-sé-cómo-se-lee, 18.446.744.073.709.551.616 planetas posibles gracias al algoritmo sideral de No Man's Sky. Para pasar un segundo en cada uno de ésos, nos harían falta 585 mil millones de años más de vida. Para tener con qué comparar: la Tierra es una piedrita orbitante de 4550 millones de años de edad y los primeros homínidos, especie a la que pertenecemos, estimados homo ludens, soplaron ya las 2,4 millones de velitas. Parece mucho, y uno se pregunta para qué tanto si podemos tan poco. Lo cierto es que estos pibes no hicieron economías con los números y nos desafían a explorar su universo casi infinito, saquemos el casi, con trillones de planetas y ¡sin tiempos de carga!



Los mundos infinitos que promete No Man's Sky serán nuestra fuente de recursos para minar materiales y venderlos. También asteroides y estaciones espaciales. Claro que la vida estelar es dura y tendremos competidores con ganas de pelear.



Pero ahí no termina la cosa, porque además apuestan a la "grande bellezza". Qué par de términos, eh: infinito y belleza. Entre los cuatro desarrolladores se habrán dado flor de manija y parecen buscar la perfección, o sea, a Dios. ¡Que no sea otro caso de manicomio!

Cuestión que los algoritmos que están creando no construyen meros infinitos, sino que usan unas reglas, variables y patrones de diseño tales que deleitarán las retinas con su variedad, su armonía en las formas y a través la paleta de colores. Hay diseñadas miles de criaturas, flora, rocas y demás objetos, algunos similares a los conocidos y otros con una distorsión aplicada que los alejará de nuestra realidad, enrareciéndola. Cada vez el mundo sabrá más extraño. Tal vez nos toque viajar por un espacio exterior de tintes magentas, transitar un palmar rojo sangre, o una pradera de largas pasturas anaranjadas o turquesas. Las fórmulas procedurales combinarán de manera aleatoria elementos, colores y comportamientos, que ni los responsables de hacer el juego saben con exactitud con qué clase de bicho feo se van a encontrar, ni qué tipo de planeta descubrirán al voleo. Lo inesperado e impredecible será parte de la aventura.

Abierto, demasiado abierto

Como sabemos cada jugador no estará solo, sino que compartirá con el resto el mismo universo al modo de un MMO, con la posibilidad de jugar desconectados a Internet. Pero en la práctica, la cantidad demoníaca de planetas sumergirán al jugador en una profunda soledad adánica.

ELITE, PLUMEREANDO RECUERDOS



Hace treinta años, en 1984, en los albores del videojuego, Acornsoft publicaba un simulador de comercio y combate espacial de final abierto de lo más osado que luego quedaría en el panteón de los clásicos. No sólo por el uso de una técnica novedosa de gráficos 3D wireframe que representaba un salto de calidad, sino porque podía ser corrido por cualquier PC hogareña de la época gracias a un enorme cálculo algorítmico que generaba el entorno de juego en el momento, sin necesidad de cargar datos en la memoria. El objetivo final era formar parte de la élite dominante del espacio, debiendo generar dinero para mejorar la nave, las armas, la capacidad de carga y demás. Los ingresos se obtenían mediante comercio, misiones militares, minería de asteroides, piratería o como cazarecompensas. Fue diseñado y desarrollado por Ian Bell y David Braben, e influyó en muchos juegos posteriores como Wing Commander: Privateer, GTA, Eve Online o Freelancer. Era single player, se jugaba con teclado o joystick, y venía en formato cartucho, casete o disquete. Fue un éxito de ventas superando en mucho las 100.000 copias, una locura para esos años.

Un mundo inmenso, desolado (la mayoría de los planetas serán yermos con poco y nada para hacer) e impredecible, donde no hay un objetivo concretísimo, puede desesperar a más de uno. Tampoco tendrá el atractivo de la historia narrada, pues nada indica que la haya. La sensación de estar perdido en el espacio buscando un planeta de los jugosos, para descubrir algo más que polvo seco, podría generar aburrimiento. Pero, al contrario, bien puede ser un estímulo. Es probable que No Man's Sky no sea para cualquiera sino para esos viajeros del espacio a quienes sobra curiosidad, temple, espíritu emprendedor y buena dosis de melancolía que les permita entender que la libertad también puede ser un encierro. [i]

COMPUMUNDO

CALL OF DUTY
ADVANCED WARFARE

PREVENTA

ENTREGA: A partir del 24 de Noviembre









grand theft auto FIVE V

PREVENTA

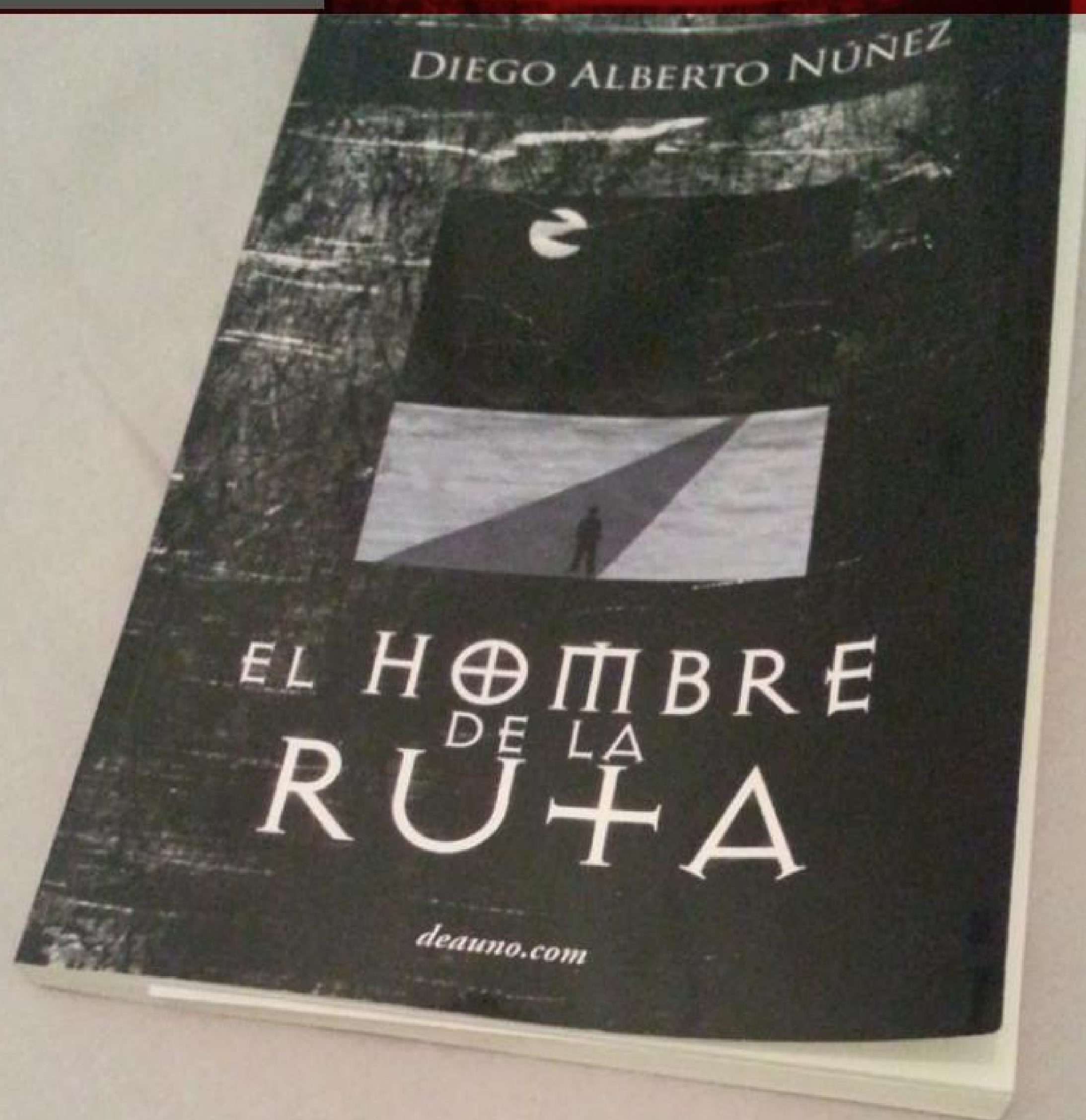
ENTREGA: A partir del 11 de Diciembre





Call of Duty: Advanced Warfare
[208201/02/03/04] | Origen: USA | Stock: 20u.

Grand Theft Auto V
[206146/47] | Origen: USA | Stock: 20u.



El hombre de la ruta

Nazis mutantes en Argentina

Sres. Irrompibles: Les hago llegar este obsequio, como forma de agradecimiento por los años de compañía y entretenimiento que me otorgaron, desde finales de los '90 hasta la fecha. No sé quién de todos los integrantes del staff de la revista recibirá este libro, pero bueno, me gustaría que todos ustedes tuvieran la oportunidad de leerlo.

Les comento que este libro lo publiqué en el año 2008, con una pequeña tirada de 50 ejemplares, gracias a mucha gente que me ayudó a cumplir ese deseo. Hace poco más de un mes pude hacer una reedición del mismo, también de esa cantidad.

Bueno, como decían en un viejo programa: "Espero que les haya gustado. ¡Chau!"

Les mando un abrazo.

Diego

[Diego: Le leímos por acá y nos gustó. Te agradecemos muchísimo que nos hayas tenido en cuenta para enviarnos algo tan preciado como tu novela; y además, por sobre todo, que hayamos podido brindarte cosas buenas con nuestro trabajo. Muchas gracias de parte de [i] y de todos los que amamos la pasión. Te dedicamos este número. ¡Feliz Navidad!]

REVIEWS >>>>>



Borderlands 2: The Pre-Sequel

Exprimiendo una franquicia hasta la última gota

***FINALMENTE LLEGÓ LA NUEVA EDICIÓN DE LA SAGA BORDERLANDS.** Los micos de 2K Australia hicieron un producto que mejora características de sus predecesores, pero deja que desear en cuanto a historia. Sin embargo, siempre es lindo volver al post-apocalíptico mundo de cazadores de la bóveda y explorar una luna llena de lava caliente. Veamos si logra imponerse entre sus ediciones anteriores.*

Estos australianos sí que tienen agallas. Era difícil lograr que retiremos nuestros ojos de la pantalla de Destiny para hacer de cuenta por unas horas que somos amigos de Handsome Jack, sólo porque esta vez lo encontramos sorprendentemente amable. El villano del título anterior, un joven enfermo de poder, ahora es nuestro aliado y lo encontramos justo antes de perder la chaveta. Un elemento interesante, pero que se siente predecible y lineal. Se pierde un poco la esencia del personaje y el hecho de que Jack se vuelva un psicópata al final del juego no sorprende. De todas formas, es un pedacito de historia que para muchos fans puede resultar genial, en especial los que se quemaron todos los DLC y necesitaban más contenido.

A nivel jugabilidad, tiene los mismos elementos de ediciones anteriores con el agregado de un tanque de oxígeno que usaremos para no morir asfixiados en Elpis, la Luna de Pandora. Nuestros enemigos humanos tienen la misma condición. Por ende, dispararles directo al equipo de respiración les provocará un daño elemental extra.

Volver a Borderlands es hermoso y ahora disfrutaremos de un combate más dinámico. Está plagado de bichos y criminales, por lo que estar a los tiros se vuelve una constante necesaria para que las tareas no se nos tornen aburridas demasiado rápido. Carecemos de misiones más complejas que llevar objetos de un lugar a otro y presionar el botón de acción. ¡Una pena! Recae demasiado en diálogos graciosos y en los acentos extranjeros de los personajes que nunca cautivarán del todo nuestro corazón.

Hay cuatro clases para elegir, esta vez con dos personajes femeninos. ¡Bien! Todos ellos personajes no jugables de la edición anterior. Athena, la gladiadora que absorbe daño con su escudo. Wilhelm, el ingeniero de Hyperion que utiliza diversos artilugios asesinos. Nisha, la sheriff con puntería de acero. Y el genial Claptrap que con su especial “VaultHunter.exe” puede lanzar poderes variados según sus condiciones de batalla. Los poderes de cada uno están pensados para que este fichín sea muy divertido para jugar en grupo.

El problema es que hay que comprarlo y su precio es el de un juego completo a $60 USD. Resulta caro ya que, en definitiva, es muy parecido al anterior y su historia predecible no justifica la inversión.

Si no fue para terminar de explotar el último cachito de contenido, no se explica por qué salió este título. Lograron hacer un juego divertido y dinámico con mucha acción, reinventando las reglas de un FPS-RPG que ya era genial. Faltó contenido y desarrollo de personajes, pero es un trabajo apreciable de parte de un estudio anexo. Un buen producto orientado a fans. [i]

LOS DATOS:
- 2K GAMES
- GEARBOX & 2K AUSTRALIA
- FPS RPG
- PS3, X360, PC, MAC, LINUX

QUÉ ONDA:
Combates lunares y una historia que viene a rellenar baches.

LO BUENO:
¡Más acción, más posibilidades de movimiento y los poderes aleatorios de Claptrap!

LO MALO:
Después de unas horas se vuelve monótono y repetitivo. No se siente que participemos mucho en la historia.

Por Lucía Velarde Mulligan
@luvmulligan

70%





ALIEN ISOLATION

Alien: Isolation
EUn nuevo pasajero

EL SUEÑO PROLONGADO DEJA SECUELAS en la mente de cualquier persona. La soledad del espacio, el viaje largo y cansador, el dolor en cada una las extremidades. Supongo que todo va a valer la pena si al menos logro averiguar algún detalle sobre mi madre. Sabía que no estaba viva... pero, ¿cómo no guardar al menos una pequeña esperanza? La caja negra del Nostromo fue recuperada y dentro de ella podría encontrar respuestas, aunque todo indicaba que también me llevaría a casa nuevas preguntas.

Desperté de un sueño eterno, sola. El calor azotaba cada uno de los pasillos y habitaciones de la nave que nos llevaba hacia algún recóndito lugar del universo, rodeando la órbita del KG348. De chica me había hecho la idea de que el Universo era infinito, pero con cada viaje me parecía conocer cada uno de los sectores que estábamos explorando como si los hubiese construido yo misma. El tiempo en el espacio se hace más largo de lo imaginable, tener un buen temple es un requisito implícito para este tipo de trabajo. De otra forma, cualquiera pierde la cabeza en menos de una semana.

Tomé una ducha rápida. El agua de las cañerías pasaba cerca de la refrigeración y la mantenía helada. Me vestí y busqué, casi con desesperación, algún signo de vida. Entre los tripulantes estaba Christopher Samuels, un androide que parecía más vivo que el resto. A Nina Taylor, siempre con los nervios crispados, prefería no cruzármela. Di vueltas por la nave, hasta que Samuels ladró las primeras órdenes. Como era de esperar, mi encuentro con Nina fue bastante cortante. Como siempre, se quejaba de todo lo que había pasado desde el despegue.

La proximidad con la estación espacial Sevastopol era inminente. Teníamos que estar preparados para abordarla y recuperar la caja negra, la cual tenía una importancia particular, conectada a mi pasado, a mi familia. Desde un principio sospeché que para Weyland-Yutani había mucho más de lo que me decía. Acepté la misión por una necesidad personal, pero sabía que mis jefes tenían otras intenciones. Desde que ocurrió lo de mi madre, estuvieron atentos a mí, a mi entorno... pero nunca creí que Weyland tuviera el corazón para hacerlo desinteresadamente.

Los primeros intentos para establecer comunicación con Sevastopol fueron inútiles. Silencio absoluto. Un par de intentos después, empezamos a escuchar interferencia, voces indescifrables, entrecortadas, casi como gritos. El clima se



Por Lucas Robledo
@LucasRobledo



puso tenso entre los pocos que estábamos en la cabina de comunicaciones. La soledad que impone el espacio te hace sentir una incomodidad particular. Pensar que podría haber pasado algo en el Sevastopol me puso la piel de gallina. ¿Qué podía pasar dentro de una estación espacial tan grande sin que nadie notara ni reportara nada? La situación era desesperante. Si nadie nos abría, deberíamos forzar la entrada. Todo eso en la oscuridad absoluta del espacio. En la noche eterna del sistema Zeta Reticuli. Una tarea despreciable.

Samuels fue el primero que esbozó la idea de abordar la nave a la fuerza. Lo dijo con una frialdad androide. Otra cosa no podemos esperar de su especie, aunque el tiempo compartido nos haga olvidar su condición robótica. Por momentos, creíamos ver emociones en sus gestos y en muchas de sus palabras. Pero al mirarlo a los ojos se notaba la ausencia del alma. Y sin alma precisamente fue que ordenó que nos pongamos nuestros trajes y nos preparemos para ingresar al Sevastopol de la forma menos convencional.

De ahí en más todo cambió. Era como si alguien me estuviese acompañando, observando cada paso y movimiento. Me sentía invadida, perseguida, pero pensé que era el trastorno del sueño. Terminé de ponerme el traje de gravedad, y sentí como si un titiritero se metiera en mi sinapsis neuronal y me manejara a su antojo. Sentí que mi cuerpo no era mío y se limitaba a cumplir órdenes ajenas.

Perdí a mis dos compañeros al abordar la estación espacial. Al titiritero pareció no importarle. Un intento desesperado me impulsaba a ingresar en esa ciudad metálica para encontrarme con lo desconocido. Sentía, en las pocas terminaciones nerviosas que me quedaban libres, que aquel ente que me estaba controlando sabía mucho más sobre mi madre que yo. Resonaron en mi mente palabras sueltas, que no pertenecían a mis recuerdos, pero que estaban ahí: Xenomorfo, The Creative Assembly, SEGA, H. R. Giger, Ridley Scott, Alien, Survival Horror... ¿¡Qué demonios eran esas cosas!? Yo solo quería salir de allí, pero al parecer, él, ella o eso, tenían otros planes. No importaba el miedo, la soledad, la desesperación. No importaba el riesgo, la oscuridad, el cansancio. Ese actuar tan determinante terminó por contagiarme y me sentí emocionada de que alguien sepa tanto sobre mí, pero más aún, me emocionó hasta las lágrimas que quisiera ayudarme con tanta determinación. Mi titiritero personal tenía tantas ganas como yo de conocer la historia. Solo me quedó relajarme, dejarme llevar. Algo me decía que estaba en buenas manos. i

LOS DATOS:
- SEGA
- THE CREATIVE ASSEMBLY
- SURVIVAL HORROR
- PC, PS3, PS4 X360, XONE

QUÉ ONDA:
Uno de los mejores exponentes que lleva a Alien como escudo principal. Historia genial, gameplay impecable.

LO BUENO:
Historia. Tensión. Suspenso. Nervios. Terror. Survival Horror de pura cepa.

LO MALO:
Por decir algo... en algunos momentos se hace un tanto difícil.

90%



Middle-earth: Shadow of Mordor

(Ojo al piojo...)

Por Esteban Echeverría
Kaliban13

SIN DEMASIADAS EXPECTATIVAS *encaré esta review. No soy entusiasta del Tolkien de los últimos tiempos. Mejor dicho, leí de chico la gran obra sobre Tierra Media. Y me encanta. Pero no me volví fanático de la obra de Peter Jackson. Sí me gustó la representación estética y artística de su visión de la Tierra Media, pero no demasiado la forma de narrarlas, ese aire melanco y glamoroso me hinchaba un poco los huevos (por decirlo en élfico). Y ni hablar de la deformidad esta de "El Hobbit" en tres (¿3?) partes, #cualquiera...*

Así que al ver de lejos SHADOW OF MORDOR no me tentó mucho, menos al saber que era una historia inventada para la ocasión.

Pero a veces los videojuegos nos dan un golpe en la nuca, y nos recuerdan que dentro de nuestro querido y lúdico medio, las cosas pueden sorprendernos y las primeras impresiones no son las que cuentan. Es verdad, pasa poco, pero cuando pasa, ¡qué hermoso es!

Este es uno de esos cachetazos, ¡y bien dado! como decía mi abuelo.

Al comenzar la historia nos damos cuenta que la gente de Monolith se tomó el laburo narrativo en serio. Quieren que nos identifiquemos con el personaje al toque, que entendamos su sufrimiento y motivación.

El golpe es durísimo, un principio a lo "The Last of Us". Nuestro protagonista, un Ranger de Gondor, lo pierde todo, a su hijo, a su mujer y a su propia vida, a manos de "The Black Hand" el brazo derecho de Sauron.

Pero el espectro de un guerrero elfo caído lo resucitará y le dará la posibilidad de vengarse. Es así como permanecerá unido al fantasma de este antiguo guerrero, con la posibilidad de usar sus poderes, que lo ayudarán a avanzar por las oscuras tierras de Mordor, buscando desesperado la posibilidad de vengarse de Sauron. En ese camino, Tallion conocerá las razones de su desdicha y sabrá más sobre los motivos por los que su compañero fantasma lo asistió.

En el transcurso del juego, descubriremos más y más de la historia, y encontraremos cientos de referencias y conexiones con la historia de los libros. De hecho, cuando comenzamos, no entendemos muy bien en qué etapa exacta estamos en la saga. Esa incógnita se irá revelando de a poco, e incluso interactuaremos con algunos personajes clásicos de Tolkien.

La historia se narra dentro de una mecánica de mundo abierto, tipo Assassin's Creed o la saga Arkham de Batman. Distintas cuestiones nos hacen recordar estas referencias. Por eso quizás, y sólo al principio, el juego tiene un olorcito a copia.

(Bancate la pelusa)

Las peleas tienen la dinámica de la saga Arkham, damos duro con uno o dos botones (muy mal seteados, por cierto) y cuando nos van a atacar apretamos el de defensa para un contragolpe al modo Batman. Al encarar alguna pared o saliente, trepa se forma automática y se cuelga de uno a otro lado a lo Assassin's Creed. Si queremos ver más allá de lo que nuestros ojos pueden, usamos el poder de nuestro fantasma, tal como usamos el scanner en Arkham.

Pero la falta de originalidad en las mecánicas de juego pronto desaparece, ya que las animaciones de lucha son espectacu-



lares, el manejo de las armas de nuestro personaje es magistral y nunca una transición entre una defensa y un ataque se ve forzada (como sí pasa a veces en las sagas antes mencionadas). Impresiona el laburo en este aspecto.

Pero ahora el punto fuerte. Los Uruk. Primero su aspecto físico. Nunca en todo el juego vimos un Uruk igual a otro. Y eso es maravilloso. Lo que siempre nos pasa a los gamers, ese hartazgo de ver que los enemigos lucen todos iguales, no existe en Shadow of Mordor. No podemos decir lo mismo de la saga Arkham, siempre con esos gordos pasados de esteroides (con mascaritas alusivas según para quien trabajan, eso sí.) En este aspecto, el alumno supera al maestro.

La otra novedad es NÉMESIS, el sistema que va leveleando aptitudes y jerarquías entre nuestros enemigos, según como se enfrenten a nosotros.

(Lo qué?)

El objetivo base del gameplay es eliminar capitanes y generales del ejército, quienes nos darán info para saber cómo continuar nuestra búsqueda. Uno a uno, tenemos que ir cortando las cabezas del ejército de Saurón. No será nada fácil. Una horda nos puede aniquilar en cuestión de segundos.

Si un soldado raso nos elimina, automáticamente sube de rango, incluso eliminará al que remplace en el cargo, por ejemplo, un capitán. Si vamos a buscarlo y nos elimina de nuevo, subirá otra vez de nivel, haciendo que sea más difícil eliminarlo. Por eso la mayoría de las veces es mejor asesinar con sigilo que enfrentarse cuerpo a cuerpo, porque corremos el riesgo de no matarlo con rapidez, y más y más uruk llegarán al lugar de combate para tratar de despanzurrarnos. Si alguno lo hace, se volverá también capitán o general, subiendo de nivel, generando enemigos más difíciles de matar, y nuestro objetivo aún más difícil de alcanzar. ¡¡JOOOOOOOOOOO!! La primera vez que morís y ves eso, ves lo que pasa con tu asesino en el trasfondo militar, político y cultural de los uruk... se te vuela el casco y quedás con la cota de malla en los tobillos.

Esa sensación de algo nuevo, de que nunca antes se había intentado una mecánica así en los videojuegos es hermosa. Dan ganas de ir a abrazar al gordo nerd que lo pensó en las oficinas de Monolith mientras se sacaba pelusa del ombligo.

(Gracias GORDO!!!)

Hace rato que un juego del género no mostraba una dinámica novedosa. Es una de las cosas que todos van a tratar de imitar y seguro la veremos copiada en varios juegos que vengan en el futuro. Siempre recordaremos que lo inventaron estos muchachos, y no es poca cosa.

Este aspecto le da una impresionante vida al universo que se presenta. Más allá de lo que hagamos, que perdamos o avancemos, hay un clima de vida, de libre albedrío que ayuda al verosímil de la historia. Nos da la sensación de que estamos transitando un universo vivo.

El mundo de los Uruk es ruin y traicionero, no hay lealtades, el único objetivo de estas horribles bestias es sobrevivir a toda costa, y estar lo más cerca posible de su creador. Y si tienen que asesinar a uno de los suyos, no lo pensarán dos veces. Incluso alguno de ellos hará alianza con nosotros para sacar ventaja frente a sus compañeros.

Esto hace que transitar por las putrefactas tierras de Mordor sea una sorpresa constante. El escenario, un enorme territorio para explorar, no es de lo más originales y variados que hayamos visto, pero la personalidad de los que lo habitan lo hace impredecible y naturalmente vivo.

No dejen pasar esta obra, aunque parezca algo del montón, Monolith está haciendo historia. **[i]**



LOS DATOS:

- MONOLITH PRODUCTIONS BEHAVIOR INTERACTIVE
- WARNER BROS. INTERACTIVE ENT.
- RPG
- PC, PS4, PS3, XO, X360

QUÉ ONDA:

Un juego de acción de mundo abierto en el universo de El Señor de los Anillos. ¡No hay Hobbits con miraditas raras, wiiii!

LO BUENO:

Nunca un Uruk igual a otro. Némesis, una bomba. Cada combate define el futuro de nuestro personaje y de quien nos enfrenta, repercutiendo en la dificultad general del juego a futuro. Bola en la ingle para la saga Arkham.

LO MALO:

Un poquititito repetitivo en su dinámica. Complejo y errado seteo de comandos.

88%



The Evil Within

El mal nunca descansa

LOS DATOS:
• BETHESDA SOFTWORKS
• TANGO GAMEWORKS
• SURVIVAL HORROR
• PC, PS3, PS4, X360, XONE

QUÉ ONDA:
Acción y tensión, como en los viejos tiempos.

LO BUENO:
Es larguísimo. El villano. Gráficos muy buenos respecto de la generación anterior.

LO MALO:
Capítulos muy extensos o demasiado cortos. Debería ser más difícil de entrada y permitir un Modo Evil.

Por Nico Córdoba
Janeshi_ARG

75%



***FIEL COMPAÑERA DE AVENTURAS**, pasamos buenos y malos momentos. Ahora la oscuridad nos reclama. Me hablas al oído, me das aliento para no llevarte directo a la sien y terminar con esta locura.*

Shinji Mikami, ¿lo tienen? El de Resident Evil. Volvió con una mochila cargada de terroríficas pesadillas para redoblar la apuesta y ponernos a prueba. Podemos imaginarlo diciendo: "Ustedes se olvidaron como lo hacíamos antes, ¿no?" Y por lo que dura este fichín, le damos la razón. El mundo de The Evil Within nos dejó trastornados. 26 horas y 86 muertes no fueron suficientes para entender lo que Mikami quería mostrar y volvimos a sumergirnos en su mundo.
Cuenta una historia cruel y retorcida sobre una persona atormentada, para hacernos reaccionar ante el peligro e inducirnos a enfrentar lo desconocido. Es una bomba que toma viejos trucos del género y los mejora bajo la supervisión de una visión demoníaca y aterradora.
El comienzo no tiene nada de particular, pero en pocos minutos una cinemática nos pone en contexto y nos deja al mando de Sebastián Castellanos, detective de Krimson City, junto a dos compañeros. El escenario es el Hospital Mental de Beacon, donde nos aguarda un espectáculo atroz y una multitud de cadáveres. El sitio fue atacado con brutalidad. Queda un sólo sobreviviente. Uno de los compañeros de equipo propone revisar las cámaras de seguridad. Y sin más, hace acto de presencia un EXCELENTE antagonista. A partir de este momento toman vida nuestras peores pesadillas.

The Evil Within no da respiro, por momentos creemos tener idea de lo que está ocurriendo y de golpe... ¿recuerdan cuando escuchamos por primera vez la sirena de Silent Hill y aparecimos en un mundo completamente diferente? Acá ocurre algo similar. Cuando creemos estar a salvo, somos arrancados de los pequeños instantes de paz y nos escupe la sensación de "si no me muevo, la voy a pasar muy mal".
Las mecánicas dependen de estar gran parte del tiempo moviéndonos con sigilo, cuidando nuestras balas, desarmando trampas y escondiéndonos debajo de alguna cama para zafar del peligro y atacar a los enemigos por la espalda. El juego no propone el combate directo, sino escapar, sobrevivir y atacar en el momento justo. A lo largo de la terrorífica aventura vamos a explorar y encontrar elementos que hacen a la historia, que gira alrededor de Castellanos, su vida y la de su diabólico enemigo, como si algo los "conectara", y las pistas sólo sirven para acrecentar nuestras dudas.
Con un arsenal limitado, escenarios grotescos, un efecto cinematográfico (barras negras horizontales) y excelente banda sonora, The Evil Within es una genialidad que no puede faltar si les gusta el género de acción. Tal vez no sea tremendo Survival Horror pero está repleto de tensión y angustia. No apto para cardíacos ni para quienes se impresionen con la sangre.

Minecraft: PlayStation 4 Edition

Los cubos del amor

UN FENÓMENO, Minecraft. A cinco años de su lanzamiento, sigue trepándose a lo mejor del videojuego porque apela a la imaginación de los jugadores. Y no hay nada tan poderoso ni más satisfactorio. En este caso, la versión de PS4 es obligación si tienen la consola, poco importa si están en la infancia o van llegando a la vejez. En cualquier caso, jugarlo es fascinante.

Esta versión de Minecraft deja atrás los límites de las consolas de la generación anterior y se da el lujo de presentar un escenario que, dicen, es unas 37 veces mayor. No sólo eso, se ve precioso porque, además de su estilo distintivo donde todo es cubitos, hay mayor distancia al horizonte, colores más fuertes, mejores texturas, anti-aliasing y 60 fps. No hay captura de pantalla que le haga justicia, verlo en movimiento sin problemas de fluidez es un placer.

El juego, en general, sigue siendo el que ya conocemos. Hay tres modos, uno para sobrevivir y explorar, otro para construir libremente y un tercero que permite aventurarse en los mundos creados por la comunidad, accesibles desde un espacio virtual muy cómodo. En el primero, Supervivencia, la cosa es minar materiales, construir refugio para protegerse de los monstruos y adentrarse cada vez más lejos. El territorio generado de forma procedural se extiende sobre y debajo del suelo, donde anidan bichos que pueden liquidarnos en dos segundos si no estamos equipados. La tensión es fuerte pero la curiosidad es mayor; Minecraft es para jugar y volver a jugar un número infinito de veces. Lo mejor, quizás, es la satisfacción que se siente al construir algo importante, o sofisticado, o loco. Explorar se vuelve una fuente de sorpresas; podemos excavar en el desierto y encontrarnos un templo perdido, o darnos de narices con un pueblo en medio del bosque. Nunca sabemos lo que nos espera y eso es magnífico. Un inventario de "recetas" indica qué se requiere para cada objeto a construir, y hay un sistema de encantamiento.

El segundo modo propone olvidarnos de los enemigos que atacan al caer la noche o rondan en las cavernas, y abre el inventario a todo lo que ofrece el juego. El objetivo es construir sin limitaciones. ¡Es como tener un millón o dos o diez millones de ladrillos para armar lo que se nos ocurra! Lleva su tiempo hacer algo lindo y grande, pero vale la pena y más si luego podemos mostrarlo a la comunidad, que a su vez asombra con una habilidad general para construir que parece extraterrestre. ¿Cómo demonios hacen todo lo que se ve en la red de Minecraft?

Minecraft: PlayStation 4 Edition soporta hasta cuatro jugadores en pantalla dividida y hasta ocho en línea. Hoy por hoy es uno de los juegos que hay que tener en la consola de Sony. [i]

MINECRAFT EN XBOX ONE

Minecraft: Xbox One Edition tiene características similares a la versión que jugamos para esta review. Ambas versiones difieren sólo en los DLC. La de PS4 trae personajes de God of War y The Last of Us; la de XO viene con Master Chief y Gordon Freeman, y un pack de bloques de Skyrim, Mass Effect y Halo.

LOS DATOS:
- SCEA | MOJANG
- 4J STUDIOS
- CONSTRUCCIÓN, AVENTURA
- PS4, XO

QUÉ ONDA:
Minecraft en las consolas de la octava generación.

LO BUENO:
Excelente diseño, desempeño y jugabilidad infinita. Es maravilloso.

LO MALO:
La versión actual para PC sigue siendo más amplia.

Por Durgan A. Nallar
Dan

90%



Hyrule Warriors

Dynasty Zelda Warriors

LOS DATOS:
• NINTENDO
• TECMO KOEI
• HACK & SLASH
• WII U

QUÉ ONDA:
Un fichín de Zelda sin puzzles pero con mucha acción y varios personajes clásicos.

LO BUENO:
"Gran elenco gran" de personajes de la saga. El Modo Aventura es un lindo extra.

LO MALO:
Golpe, golpe, golpe, golpe, golpe, golpe, golpe.

Por Gastón Morales
@Gaston1687

80%



¿CANSADO DE TRABARTE EN LOS TEMPLOS DE AGUA? ¿Estás al borde de revolear el mando a la pared cual video de YouTube? ¿Zelda te puede? Entonces éste quizás sea el mejor momento para que vuelvas a la saga. Ah, y se puede controlar a Zelda, además de la Zelda verde.

Nintendo no ha tenido mucha suerte al delegar sus franquicias a otros estudios. Todos recordamos aquellos dos juegos de... mejor no recordarlos otra vez. Lo cierto es, que a pesar de todo, Other M terminó siendo un juego entretenido y cimentó una relación entre Tecmo Koei y Nintendo, cuyo nuevo esfuerzo conjunto es este híbrido de Dynasty Warriors y The Legend of Zelda.

Hyrule Warriors nos pone al control no sólo de Link, sino también de Impa, Sheik, Zelda, Ganondorf y otros varios personajes de la franquicia. La historia, en esta oportunidad, no tiene templos y acertijos que resolver sino más bien enemigos que derrotar. Y los hay por miles.

La semejanza con las sagas madre es notable. Nintendo dejó su sello a lo largo del juego, cuidando detalles varios, como la fluidez del combate, la variedad de situaciones y algún que otro secreto que se oculta en cada mapa, desde corazones y hadas hasta las sigilosas Skulltulas doradas.

En esta oportunidad, Link, Zelda e Impa deben luchar no sólo contra Ganondorf sino también contra una bruja que trata de hacerse con la Tri Fuerza, corrompiendo las líneas temporales de Twilight Princess, Ocarina of Time y Skyward Sword. Personajes de esas entregas también hacen acto de presencia, al igual que escenarios inspirados en ellas.

Si bien lo básico del juego sigue siendo el acto repetitivo de atacar, dificultades más altas nos verán asumiendo un rol más estratégico aunque no al grado visto en las últimas entregas de Dynasty Warriors. Algunos escenarios nos enfrentan contra jefes gigantes, como el King Dodongo, que eliminaremos al mejor estilo "Zelda", utilizando algunas de las armas secundarias encontradas en el juego.

Pero donde más juguito le encontramos a Hyrule Warriors es en el Modo Aventura, un viaje ácido al pasado en el que comenzó todo y que nos ofrece una serie de desafíos variables dentro del mapa del primer The Legend of Zelda, completo con visuales retro y música acorde. Para avanzar es necesario completar la misión y utilizar herramientas como la lámpara, bombas y más para revelar los secretos del lugar.

Existe la posibilidad de jugar de a dos, uno utilizando la TV y otro el pad de Wii U, pero los gráficos sufren una disminución de calidad importante. Nintendo ha puesto muchas fichas en este cruce de sagas y se nota su mano correctora en muchos de sus elementos.

Definitivamente, un juego para tener en cuenta, en especial para los que deseen un viaje nostálgico de Zelda, jugar como la princesa o un Goron y por qué no, pasarla bien machacando botones a más no poder. [i]

Bayonetta 2

Mejor de lo mismo, más de lo mejor

ALGUIEN REINA SOBRE EL CAOS. La paz se perturba por la irrupción de un enemigo familiar. Nuestros propios demonios se rebelan. Más temprano que tarde, algo sale muy mal. No queda opción más que golpear las puertas del mismo Infierno, con nuestras curvas de infarto y las armas bien cargadas.

¿Quién fue un demonio travieso? En este viaje más divino-comédico que nunca, paseamos por todas partes en nuestro tortuoso camino al Averno, donde nos vamos a enfrentar a los monstruos de siempre, pero también a los que creíamos nuestros aliados. Ya no somos la bruja egocéntrica que controlamos durante la primera mitad de la entrega anterior. Nuestra odisea empieza con la intención de rescatar el alma de alguien muy querido, caída en las garras de seres infernales que se aprovechan de un momento de confusión entre reinos. Pronto descubriremos que sobre el bien y el mal, la humanidad y su libre albedrío, reina el caos, una fuerza aún más poderosa.

Mientras nos dirigimos a la cima de Fimbulventr para encontrar la puerta a las Profundidades, nuestro camino se cruza con el de un joven llamado Loki [N. de R.: ¿LoKi?], que sufre una amnesia similar a la que nos tocó vivir en la primera entrega. Un extraño sujeto busca vengarse del muchacho de cabello plateado y no tendrá problema en destruirnos si osamos intervenir.

La dualidad, los viajes en el tiempo y las intrigas de formato circular siguen siendo el mástil de las historias que se cuentan en la saga, resultando no tanto en una secuela propiamente dicha, sino más bien en un título complementario.

Bayonetta es un personaje femenino como los que no abundan en el universo de los videojuegos. Su sexualidad no es propuesta como una estrategia de venta barata ni como un aparato de control masculino, sino por el contrario, podemos verla dominar su erotismo y transformarlo en un canal de poder. Bayonetta enaltece el aspecto más seductor de los humanos, y genera esa complicidad traviesa entre el mundo de la luz y el de la oscuridad. [N. de Ed.: ¿eh?]

En esta segunda entrega se presenta con más estilo [N. de Ed.: glamour] y con una personalidad aún más cautivadora. Aprovechando además su incursión en plataformas nintenderas, esta vez tenemos disfraces que homenajean a Fox, la princesa Peach e incluso a Samus, tanto en apariencia como incorporando armas acordes.

Sin perder un ápice de su genialidad, la franquicia incorpora un acabado visual impecable (que muchos juegos de esta generación incluso envidiarían). Sus 720p nativos y 60fps le dan una fluidez incomparable. Nunca el caos se vio más hermoso, ni fue más grato perderse en él mientras repartimos disparos, propinamos latigazos, arrojamos puñetazos de pelo e invocamos demonios hambrientos. Además, nuevos poderes y un modo online cooperativo vienen a subir el volumen de la fiesta.

Bayonetta 2 es uno de los mejores juegos que van a jugar en la vida. Así de simple, no hay fanatismo en esto. Si no tienen la Wii U, consigan una. Es la consola de esta generación que más juegos tiene (muchos, diversos). Y si no los convence o no les da el cuero, roben la de un amigo y juéguenlo, por lo que más quieran. *Así se ha dispuesto allí donde se puede todo lo que se quiere, y no pregunten más.*

LOS DATOS:
- NINTENDO
- PLATINUM GAMES
- ACCIÓN
- WII U

QUÉ ONDA:
La bruja que conquistó nuestros corazones vuelve para repartir más piñas, esta vez visitando el mismo Infierno. Me gusta llamarlo: "mejor de lo mismo".

LO BUENO:
Gráficos alucinantes, más locura y espectacularidad que nunca, menos parloteo en las cinemáticas.

LO MALO:
El cooperativo no es local, una oportunidad desaprovechada.de falencias.

Por Santiago Figueroa Morton

93%



Destiny

Ser o no ser

MEDIANOCHE. Escucho los primeros llamados de mi novia invitándome a dormir. "Termino una Bounty y cierro." Busco a mi marca, la elimino. Miro el reloj, 2 de la mañana. "Es hora de ir cortando", me digo. Las 5, el sol comienza a asomarse. Destiny volvió a hacerlo.

Destiny comenzó como un misterio, un ruido en la red del cual todos queríamos saber más. No era extraño, después de todo, estábamos hablando de Bungie. Una imagen, arte conceptual, un nombre. El misterio era grande y los fanáticos movieron mar y tierra para descubrir más. El tiempo olvidaría sus nombres, pero en aquellos días, posteriores a Halo: Reach, fueron héroes.

Los meses pasaron y el velo fue levantado por sus propios creadores: "El proyecto de nuestras vidas", decían. Un juego que tenían planeado desde las viejas épocas cuando trabajaban con Apple.

Lo que tenemos hoy no se acerca al concepto fantástico del cual se nos hablaba años atrás, pero está su germen, y es éste el que logra que sea tan adictivo.

Mezcla de FPS con elementos de MMO, el resultado inicial quizás no haya atinado a la perfección en el blanco, pero el concepto está y la propuesta a futuro es más que prometedora, en especial para aquellos que estén dispuestos a sentarse y darle la oportunidad.

Lo que nos ha dividido tanto dentro la comunidad como en la redacción, es la inconstancia de calidad. Por un lado, Bungie se despidió de Halo con Reach, un juego que mezcló historia con música y gameplay de forma magistral. Por el otro, Destiny que se decía tan expansivo, es en realidad un terreno de disparos, separado en cuatro arenas grandes (Tierra, Luna, Venus y Marte), carente de historia y con una banda sonora pasatista. Incluso ese tema compuesto por Sir Paul McCartney está escondido.

Las actuaciones de voz son poco creíbles, y pareciera que Peter Dinklage (Game of Thrones) no le puso la más mínima gana al actuar. La historia sigue los mismos pasos, casi inexistente u oculta en páginas y páginas de lectura, que para colmo sólo pueden leerse desde la aplicación del juego o desde la página web de Bungie (y no de Destiny).

Es increíble como un título que se vanaglorió de haber tenido la cifra record de 500 millones de dólares en costos, tenga estos errores tan básicos que parecen omisiones por razones de tiempo, y no de presupuesto. Claro que de los 500M se puso, como siempre y como es de suponer, un 60 por ciento en las campañas de promoción, la cual incluso llegó a nuestras hermosas tierras. Pero debería haber alcanzado...

Por suerte, Destiny es mucho más. Al inicio podremos elegir entre una de tres



Por Gastón Morales
@Gaston1687

EL TIEMPO LES DARÁ LA RAZÓN (por Tomás García)

Bungie tenía planes fantásticos para Destiny (y es probable que los tenga todavía) pero no le llega a los talones al concepto original. La Torre es un excelente ejemplo de potencial desperdiciado. Un lugar que vive únicamente para que el jugador se detenga un segundo, mire a su alrededor y respire la atmósfera del juego, es como bailar sin música.

Pero como dice Gastón, la base está, el juego es divertido y adictivo y los aspectos MMO que Bungie le inyectó no sólo están en las mecánicas, sino también en la mentalidad de desarrollo. Seguro ellos mismos sabían que no podrían entregar lo que prometieron, pero aún ahora confían en que, como hizo Blizzard con World of Warcraft, los mundos más ricos de la era digital se construyen con el paso de los años... y las actualizaciones... y las expansiones.

clases, levemente personalizables optando por una de tres razas y su sexo. Sí, hay Fembots. Instantes después seremos despertados por una cajita con la voz de Tyrion Lan, es decir Peter Dinklage, y comenzará la odisea para... llegar al Nivel 20. Pasado este objetivo, comienza lo que en muchos otros juegos sería el contenido hardcore. En Destiny, todo lo que se suele decir "post-juego" es el verdadero núcleo y corazón del mismo.

Todo cambia una vez que cruzamos ese frío umbral impuesto a la fuerza. Nuevas misiones, nuevos objetivos, armas, opciones de juego y más. Casi pareciera que las otras 20 instancias estaban para poner a prueba nuestra paciencia, a lo Indiana Jones donde "sólo el penitente prevalecerá". Es obligatorio afrontar esos primeros 20 escalones de actos repetitivos y fracasos en el mundo del PvP, antes de poder medirnos en el verdadero juego.

Destiny cambia casi por cada nivel que ganemos arriba de 20. La posibilidad de acceder a misiones diarias, mejores armas que nos darán ventajas en el PvP y PvE, misiones semanales especiales y por supuesto, la famosa Raid.

El juego nos llevará casi obligados a formar un grupo de amigos y embarcarnos en estas hazañas en grupo, o someternos a la cruel realidad del fracaso constante. Algunas tareas podrán manejarse de manera solitaria, pero otras, en especial la Raid, nos pedirán que trabajemos en conjunto con otras cinco personas, superando diferentes objetivos, incluidos dos jefes exclusivos de ésta, que pondrán a prueba nuestro conocimiento del juego y nuestro dominio de la clase que hayamos elegido.

Es difícil encontrar dos personas que piensen muy parecido sobre el juego y pueden creernos que debatimos bastante sobre este aspecto. Destiny tiene algunas falencias importantes, más considerando que estamos hablando de Bungie. Pero a su vez, lo que hace bien, lo hace verdaderamente bien y aún con los problemas de loot (ya solucionados) y otros similares, sigue siendo un juego que nos hace volver por más y más. Por eso, no es sorpresa que el tiempo promedio diario de un jugador de Destiny sea de 3 horas y no son pocos los que juegan.

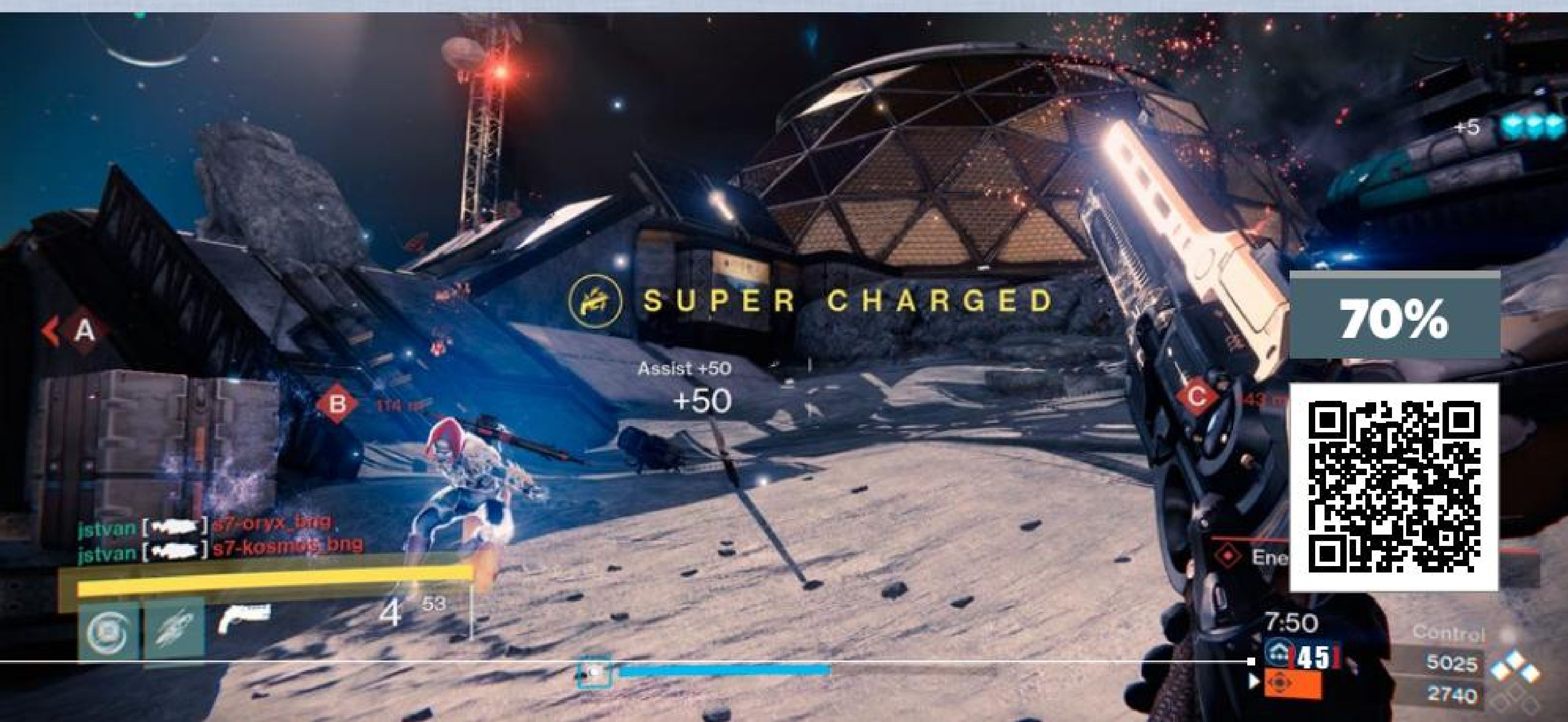
Destiny es un fichín que hoy quizás esté medio crudo, pero si le damos un tiempo, para que se termine de cocinar y los jugos se integren mejor, posiblemente tengamos en él, uno de los grandes clásicos de todos los tiempos. Habrá que ver lo que Bungie haga de acá en adelante, pero la base, como dicen, está. Y no olvidemos que Bungie pretende que tenga una vida útil de al menos diez años. [i]

LOS DATOS:
- ACTIVISION
- BUNGIE
- FPS MMO (?)
- PS3, PS4, X360, XONE

QUÉ ONDA:
Un juego de disparos que mezcla elementos de FPS con MMO para crear una experiencia interesante.

LO BUENO:
Adictivo hasta el hartazgo, con la jugabilidad a la que Bungie nos tiene acostumbrados.

LO MALO:
Objetivos repetitivos en las misiones de la historia y una ausencia total de trama.



Sherlock Holmes: Crimes & Punishments

En formato episódico, pero todo junto

LOS DATOS:
• FOCUS HOME INTERACTIVE
• FROGWARES
• AVENTURA
• PC, PS4, PS3, XONE, X360

QUÉ ONDA:
Seis excelentes historias de Sherlock Holmes para deleitarse –algunas originales de Conan Doyle-.

LO BUENO:
La utilización de Unreal Engine 3 lleva la serie a un nuevo nivel. La cantidad y variedad de finales. Voces en inglés y subtítulos en castellano.

LO MALO:
Puzzles demasiado fáciles, algunos repetitivos. La investigación sigue siendo lineal, se resuelve por ensayo y error.

Por John H. Watson, M.D.
Traducido por Fernando Coun
Shinjikum | @ferCoun

80%



***ANTES QUE NADA** quisiera agradecer a la revista [IRROMPIBLES] y a su notable equipo por el espacio para estas humildes líneas sobre las nuevas aventuras de mi amigo y colega, Sherlock Holmes [N. de Tr.: Gracias a vos, John, es un honor para nosotros contar con tu pluma]. Todavía me parece increíble que su fama haya llegado hasta tan recónditos rincones del planeta.*

Sin temor a equivocarme, es la primera vez que se aplica la fórmula de cuentos cortos. Hasta ahora, todas las "obras" [N. de Tr.: John, como en su anterior review, insiste con "play" en lugar de "game"] previas se asemejaban más a novelas, por su extensión y complejidad. Fue así que, tomando algunos de mis cuentos ya publicados en otros formatos —libro y radionovela— junto a otros inéditos, se conformó este corpus del crimen de la Inglaterra victoriana de fines del siglo XIX.

Las seis historias no tienen un hilo conductor que las relacionen entre sí —al igual que en mis libros—. Cada una es independiente de la otra, con la novedad de contar con varios finales posibles. Así hay, obviamente, un final "real" —el correcto, al que llegó Holmes utilizando la fuerza de su intelecto— y otros que tuve que inventar, a pedido de los productores, para confundir a los "espectadores". Además, no solo habrá que poner al descubierto a los malhechores, sino también, en algunos casos, identificar sus motivos y metodología.

Para generar un vínculo más profundo, sugerí agregar las posibles consecuencias que resultasen de condenar, o no, a cada responsable —real o ficticio—, tal como Sherlock hacía. Esta humilde idea fue más que bienvenida y dio pie al nombre de la obra, inspirado en la monumental novela "Crimen y castigo", de mi contemporáneo Fiódor Dostoyevski, del que Holmes era admirador de la primera hora. Es así que, al terminar cada episodio, si bien se nos informa sobre el acierto o no del culpable, en cambio, no se evalúa la decisión moral



de entregar a nuestro reo a Scotland Yard o dejarlo en libertad —ya Dios nos juzgará cuando llegue el momento—.

En cuanto al desarrollo de las historias, me pidieron, por favor, no frustrar al "espectador" con complicados mecanismos y acertijos. Así que, nuevamente, tuve que simplificar las diferentes pruebas a las que se vio sometido mi compañero, aunque creo que esta vez se me fue la mano —hasta Toby, que me mira en este preciso instante con esos ojos llorosos, pudo resolverlas—. El mapa mental de Sherlock se completa con la recolección de pistas, algo ya probado con éxito en otras entregas, pero apelando al simple ensayo y error. Debo decir que me sentí decepcionado por tal burdo método, indigno de uno de los más lúcidos pensadores del imperio.

En el aspecto técnico, reconozco que el producto superó mis expectativas. Los actores se lucen, como era de esperarse, y hasta yo mismo creo no haber desentonado en el reparto [N. de Tr.: Excelente, ni se notó tu falta de experiencia]. La ambientación y recreación de mi pintoresca y a la vez sórdida isla es otro de los platos fuertes. [i]

Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes

Universos transmedia y bolsillos en colapso

Activar el ratón

LOS PERSONAJES MÁS QUERIDOS de Disney, Pixar y Marvel juntos en un juego de acción, construcción y aventuras. Todos peleando juntos. Con muñequitos reales que cuando los ponés en una base especial te dan cosas en el juego. Con discos de poder, aventuras preparadas y una tonelada de alegría para los pequeños. ¿Y justo lo tenía que revisar yo?

Hay veces que, como director de esta revista, me doy el lujo de martirizar a los colaboradores dándoles a revisar los juegos que sé que odian. Es una manera de forzarlos a jugar sin pasiones concentradas y sufriendo los dolores del periodismo de videojuegos. Es mi manera de amarlos. Pero hay otras veces que todos huyen como ratas –incluyendo a los atorrantes de mis hijos– y entonces, como director, no queda otra que hacerme cargo. Bueno, aquí estoy, in position, para contarles qué pasa con Disney Infinity 2.0.

Digamos que Disney apunta a un producto asombroso. La nueva versión de Disney Infinity se puede descargar gratis para PC (está en todas las consolas y iPhone además) y jugar sin comprar nada. Pero el verdadero concepto va más allá, por ese lado que podemos llamar hoy "transmedia", un término tan de moda y que cada día resuena más en el ambiente.

El juego tiene como complemento varias cosas: figuras interactivas –muñecos reales, hermosos– que se ponen en una base especial USB y transfieren o desbloquean contenidos para el juego. También hay "discos de poder", figuritas con circuitería que dan cosas en el juego, incluyendo objetos y aventuras especiales o "sets de juego". El conjunto de cosas que rodean a Disney Infinity es tremendamente atractivo para pibes de unos 6 a 10 años. Aunque este cronista, tonturrón grande, terminó por divertirse un rato. Es ideal para jugar entre varios.

Disney vende packs que incluyen el software del juego, tres muñequitos, la base y algunos discos de poder. También vende todo por separado. Infinity 2.0 acaba de lanzar y viene con tres grupos de aventuras: una de los Vengadores de Marvel, otra del Hombre Araña y otra de Guardianes de la Galaxia.

Es una especie de sandbox en línea donde hay misiones principales y secundarias, y desafíos a diario que dan premio en la moneda principal del juego. Con eso es posible comprar cosas para crear una mansión propia y adornarla a todo lujo. Disney Infinity es tanto un juego de acción y aventuras como un ser de construcción que permite armar escenarios y diferentes tipos de juegos que se pueden compartir con la comunidad.

El concepto general del producto es súper atractivo. Por desgracia, el juego en PC necesita bastante corrección porque es inestable y tiende a cerrarse solo o bien se congela cada tanto (en consolas no lo probamos). De todas maneras, eso es lo de menos; lo que importa es que, como regalo para un pibe, Infinity 2.0 es alucinante. La interacción entre los muñecos y el juego le da un aura de sofisticación como nunca se vio por estos pagos. Y que haya la opción de pagar o comprar muñecos pero también que sea posible jugarlo sin gastar es una buena idea.

Si tienen un pequeño y una PC, no lo duden. Bájenlo de infinity.disney.com [i]

LOS DATOS:
- DISNEY INTERACTIVE STUDIOS Y OTROS
- AVALANCHE SOFTWARE
- SANDBOX
- PC, PS3, PS4, X360, XO, Wii U, iOS

QUÉ ONDA:
Un juego multi-sistemas que conecta con juguetes y permite construir casi cualquier cosa.

LO BUENO:
Los personajes son geniales, lo mismo que los muñequitos.

LO MALO:
El software es inestable. Los accesorios pueden ser muy caros.

Por Durgan A. Nallar
Dan

70%



EA Sports FIFA 15

El precio de la corona

LOS DATOS:
- EA SPORTS
- FULBITO VIRTUAL
- PC, PS3, PS4, X360, XONE

QUÉ ONDA:
El primer FIFA de esta generación posta posta.

LO BUENO:
Las nuevas animaciones, responde mucho mejor, highlights del partido, físicas de nueva generación.

LO MALO:
No corre tan bien como debería en el nuevo hardware. Los viejos y queridos bugs de siempre.

Por Tomás García
@Zripwud

85%



ES UN CASO RARO EL DE FIFA 15. A primera vista, si vemos una imagen congelada, parece como que no cambió en nada. Lo vemos en movimiento y notamos algún que otro cambio en las animaciones y detalles gráficos. Agarramos el control y es un juego diferente al anterior. ¿Veredicto? Fácil. Es el mejor FIFA hasta la fecha y, aun así, deja sabor a poco.

FIFA es rey hace más de cinco años y su reinado ha sido bueno con nosotros, los amantes del fulbito virtual. Como monarca nos trajo las bondades de la física procedural, el credo al firulete y un sinfín de retoques que hicieron un encanto de nuestro picadito poligonal. Pero como pasa en toda monarquía, eventualmente la cosa se estanca, el pan se endurece y la plebe pide más.

FIFA 15 es el primero de la serie que hace uso del nuevo hardware y se nota en muchos aspectos. Para empezar, desde el punto de vista gráfico, la luz del sol se refleja sobre la piel de los jugadores que hasta los pelitos se le ven. Impresionante. Lo mismo para la hinchada, variada y detallada; y los estadios, que tienen modeladas a la perfección las salidas de emergencia. Hay otros detalles, como las marcas en la cancha, que son una exageración por el simple hecho de poder exagerar. No importa cómo sea el partido, llueva o no, las canchas terminan pareciendo Chernobyl.

Todo esto da a entender que estamos ante al primer FIFA de la nueva generación y, por esta misma razón, es inconcebible que tenga problemas de framerate, pero los tiene. Ya es un clásico que al principio de cada partido, en el primer pase, el desempeño caiga en picada, pero después vuelve a levantar hasta ciertos momentos en los que vuelve a decepcionar.

Por fortuna, a pesar de estos errores tontos, los detalles técnicos están a la altura del hardware. El juego responde mucho mejor, hay cientos de animaciones nuevas que no sólo le dan más realismo, sino que acortan trechos y hacen el juego no más rápido sino más dinámico y directo. Los pases se sienten precisos, los tiros peligrosos y el juego físico fue llevado al punto justo. Ahora es posible ganar la posición de la pelota a fuerza de cuerpo y, con ciertos jugadores, los cambios de ritmo hacen la diferencia y abren espacios que antes eran inexistentes.

Hoy más que nunca FIFA se puede poner lado a lado con su hombre de tapa. Como Messi, la serie en los últimos años nos acostumbró a la excelencia. FIFA 15 sigue siendo el mejor juego de fútbol que hay disponible en el mercado. Todos los pequeños ajustes y adiciones lo mejoran, pero siempre esperaremos la próxima jugada increíble, el pase deslumbrante. Si tiene un mal día y no cumple nuestras expectativas, simplemente no es suficiente, no da la talla. Ese es el precio de ser el mejor. [i]

Driveclub

Hennessey Venom GT y el ourror...

ES DE NOCHE, UN LITRO DE HEINEKEN FERMENTA EN MI ESTÓMAGO junto a unas albóndigas asesinas, mientras me ilumina la luz azul del gamepad. Me preparo para agarrar el volante virtual de mi Hennessey Venom GT; adelante Thaiel (conocido como Alfredito) quema caucho intentando escapar de mi paragolpes justiciero. Un toque y el trompo nos arrastra a los últimos puestos. Este Venom es una criatura endemoniada, más difícil de domar que un caballo desbocado.

Es el fichín de autos insignia de la nueva consola de Sony, o por lo menos lo era. Cuando se anunció la PS4 en febrero del 2013, Driveclub iba a ser uno de los títulos de lanzamiento. A fines de ese año, Driveclub no estaba.

En mi escapada a la E3 pude darle una probadita y charlar con Alex Perkins, su director de arte. El juego se veía y se sentía muy bien. Cuando Driveclub llegó a las pistas virtuales, para mi sorpresa, las ruedas traseras patinaron.

Ostentando unos 30 frames por segundo a 1080p, luce unos gráficos perfectos, el tiempo y el clima son variables. Sol, lluvia, nieve y pistas en lugares de ensueño. Tenía TODAS las de ganar en la largada.

Driveclub no se despega de los últimos Need for Speed, Forza o Gran Turismo. Sabemos que se tomaron el trabajo muy en serio, que viajaron a las locaciones, fotografiaron y documentaron el recorrido para brindarnos la mejor experiencia, pero no fue suficiente. Durante la corrida una distracción nos deja con el auto de sombrero. El mejor momento para disfrutar de los circuitos es la repetición al final de la carrera. Ah... cierto ino hay repetición! Tranquilos, prometieron un modo foto (ilo necesitamos ya!) y tal vez ahí podamos ver más detalle.

La experiencia de conducción se siente bien y podemos instalar cámaras en el capó y en los tableros antes de poner primera. La conducción varía mucho según el automóvil. En los más comunes podemos cancherear, pero subirse al Hennessey Venom y no chocarlo en la primera curva es una proeza. Eso sí, te pegás la peor piña de la historia y el auto sigue andando como si nada, con un par de bollos.

El dichoso multiplayer: Driveclub no consigue mantener la estabilidad en los servidores. Entrar y terminar una carrera online es una epopeya. Por ahora es como la isla de Lost, uno nunca sabe dónde está.

Enfrentarse a corredores reales es una experiencia no del todo satisfactoria. Si logramos entrar en una carrera tenemos que hacer un esfuerzo por no estrellar el gamepad en medio de la tele, cuando algún payaso nos roba la victoria en la última curva con un topetazo poco feliz y en absoluto deportivo. Total, si te llevás puesto a alguien, el auto sigue andando perfecto y sólo te descuentan unos puntitos. Meh.

Driveclub corre en línea recta y sin problemas en el single player, pero derrapa en las curvas del multiplayer. Hasta que los servidores no sean estables y todas las alegrías prometidas no estén ahí, lo esperamos en boxes. [i]

LOS DATOS:
- EVOLUTION STUDIOS
- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- CARRERAS
- PS4

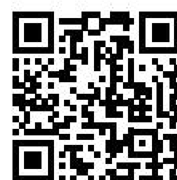
QUÉ ONDA:
El fichín de carreras insignia de Ps4.

LO BUENO:
Gráficamente muy bonito, buenos circuitos y hermoso nivel de detalle en los modelos y los tableros.

LO MALO:
Cumplidor pero no innovador. Muchos problemas en los servidores durante su lanzamiento. Falta la versión para Plus.

Por Sebastián Di Nardo
@mokirrompibles

75%



The Sims 4

Y las nuevas travesuras del Dr. Picor

Por Sebastián Di Nardo
@mokirrompibles

EL MOKI VIRTUAL SE DESPERTÓ EN SU NUEVO HOGAR. Por su inclinación a lo nerd y su afición a los fichines, no tardó en conseguir trabajo como programador. El tiempo pasó muy rápido y su meteórica carrera lo convirtió en un eximio profesional creador de videojuegos. Había triunfado y tenía la casa soñada, pero estaba vacía, repleta de chiches tecnológicos que no tenía con quién compartir. Se dio cuenta que así estropeaba la intro de la review, convirtiéndola en algo dramático y aburrido, se sentía miserable. El verdadero Moki lo agarró de las güevas y lo puso en un bar frente a un grupo de chicas. Era hora de un poco de Woohoo para levantar.

Conoció algunas chicas, pero sólo una de ellas volvió al día siguiente. Una hermosa mujercita oriental que apellidada Lee. Se divirtieron y esa misma noche se casaron. Tuvieron un hijo que por alguna razón conservó el apellido de la madre y Moki no pudo evitar llamarlo Bruce. Bruce Lee tenía nombre para convertirse en experto en artes marciales, pero Moki nunca llegó a verlo. Él y su esposa ya eran viejos. La pequeña Lee murió un día en la cocina. Se marchitó, como el viejo Pacman cuando era capturado por los fantasmitas, recostándose sobre el piso en posición fetal. Una parca con celular y muy canchera, vino a llevársela. En su lugar una vasija quedó como prueba de la existencia de su esposa. Mientras lloraba, Moki también se marchitó y fue llevado por la muerte que seguía whatsuppeando vaya a saber con quién. ¿Habría una señora parca (¿Parkita?) pidiéndole "pasate por el chino cuando vuelvas de llevarte a Moki"? Ahora había dos vasijas, y el niño que no había llegado a su estado adulto, fue llevado por el servicio social. Mi triste vida virtual había durado sólo un par de días, en horas, menos que un programa de Tinelli.

Es una de las tantas historias que pueden vivirse en el nuevo Sims que ya se transformó en un clásico, sobre todo entre las chicas. En esta nueva entrega varias cosas cambiaron. Algunas para bien.

Gráficamente la mejoría se ve a simple vista, con sims con mayor detalle y una inmensa variedad de gestos y reacciones. El menú de creación de los sims es más preciso e intuitivo pero el abanico de vestuarios y peinados se redujo. No es casual considerando la enorme batería de expansiones que seguro EA planea a futuro. Hoy estamos acostumbrados a pagar por chucherías que antes venían incluidas en el juego original. Gracias a cientos de usuarios que se hicieron oír en las redes, EA liberó un par de pavaditas para calmar las aguas. Los fantasmas, algunos disfraces y la reinclusión de las piscinas en un futuro parche, apagó levemente la furia de los viejos usuarios de Sims.

Los menúes sufrieron grandes cambios. Las gigantescas ventanas que antes incomodaban ocupando un tercio de la pantalla, fueron minimizadas dejando una limpieza visual necesaria. La construcción de nuestras casas también fue simplificada para mejorar la experiencia de los impacientes, y ahora además podemos elegir




Dan


Macko


Pablitus


Tomas


Moki



sets enteros por habitaciones. Podemos poner cocinas o livings completos y armar una casa en minutos colocando estos "módulos" como si se tratara de un rasti virtual. Esa es la buena noticia. La mala es que hay menos muebles y colores. La poca variedad decorativa limita a la hora de ponernos detallistas con nuestro nuevo hogar. ¿Otra vez será por los benditos planes de DLC de EA?

Lo interesante es que los sims son ahora multitasking. Pueden hacer más de una cosa por vez: leer sentados en el inodoro (levante la mano el que no se lleva una revista al baño), charlar con alguien, o mirar televisión mientras comen.



Además hay grandes cambios a nivel emocional. Los sims pueden estar deprimidos, tristes o incómodos por una situación y eso puede condicionarlos a la hora de hacer algo. Imaginemos a nuestro pequeño alterego en una cita romántica. Tan concentrado está, que se le olvida ir al baño y tiene un "accidente". Bajo sus pies surge un "charquito". Mientras sacude la pierna con disimulo para escurrir la orina, una apestosa nube verde lo rodea, y su pareja se aparta abanicándose con la mano. El sim se siente desdichado. La cita es un fiasco. Antes de que recupere la entereza, la chica saluda alegando que ya es muy tarde y, al diablo, todo terminó.

Lo más interesante es que podemos compartir nuestras creaciones en una galería y cualquier usuario puede bajarse sims o casas para incluir en su juego.

Para probar el inmenso abanico de pavadas que puede verse en Sims 4 pese a algunas de sus limitaciones, decidí crear un alterego del staff de Irrompibles y dejar a quien mejor supo testear los límites de esta casa de muñecas virtual. A continuación, las experiencias del Dr. Picor con todos nosotros. Que Dios nos ampare.

LOS DATOS:
- MAXIS
- ELECTRONIC ARTS
- SIMULACION
- PC-MAC

QUÉ ONDA:
El regreso del clásico simulador.

LO BUENO:
Interfase menos invasiva, sims multitasking, buen detalle gráfico y la posibilidad de compartir nuestras creaciones con la comunidad.

LO MALO:
Pocas opciones en el arsenal de peinados, ropas y decoración para nuestros sims en el pack retail, a comparación de las entregas anteriores. No hay piscinas al menos por ahora.

70%



Diario del Dr. Picor. El staff es todo mío... ¡oh, sí!

Capítulo 1. Moki, el extraño señor del baño.

No fue difícil hacer a Moki, jiji, lo odio y lo soporto a diario. Nerd, creativo, amante de los fichines y con esos estúpidos pelos parados. Sé que su adicción a las harinas le trae problemas para ir al baño y decidí encerrarlo en uno muy diminuto, donde sólo puede bañarse, lavarse los dientes y concentrarse en hacer caca, jijiji. Allí pasó sus días en soledad, iba de la bañera al inodoro, sin comer. Estaba triste por no poder charlar con nadie y su celular servía sólo para jugar. Empezó a sentirse desgraciado y por el cansancio se dormía como un avestruz, con la cabeza enterrada en el piso, jijiji. Para luchar contra la soledad, intentaba hablar por teléfono pero como era nuevo en el barrio no tenía a quién llamar. ¿Era eso o es que no tenía señal en el baño? También se dormía en la bañera y me ilusioné pensando que moriría ahogado, pero no, el infeliz murió de hambre. Su última esperanza fue un delivery de pizza que nunca pudo entregarle su pedido, porque por supuesto... no había puerta, jijiji. Moki fue el primero en morir y dejar su urnita al lado del inodoro. Poesía pura. Dicen las malas lenguas que si alguien pasa cerca del baño todavía se oyen sus pedorretas.

Capítulo 2. Tomás y el extraño caso del hombre fuente.

Cuando cayó en mis manos el primer Sims en el año 2000 se me ocurrió que sería gracioso convertir a alguno en fuente humana. Decidí repetir la experiencia con Tomás, pero con serias dudas porque Sims 4 ya no tiene piletas. Por fortuna sí se pueden construir fuentes y rápidamente lo encerré en una gigantesca, dejándolo parado sobre el cuadradito de una baldosa. El pobre miko pasó sus días sin comida ni diversión, solo podía mirar los chorritos de la fuente danzando alrededor. Mi ilusión era que contribuyera con su propio chorrito de orina ante la imposibilidad de ir al baño, pero solo me dedicó un chaquito de pis cada tanto, mientras hacía la danza del meo para escurrirlo de su pierna, jiji. Sobre esa misma baldosa meada dormía en posición avestruz usando como almohada el charquito amarillo. Hermoso. Tomás fue el segundo en abandonar este mundo dejando una lápida en su lugar, porque claro, él era un hombre de exteriores.

Capítulo 3. Pablitus y el extraño caso del Tecno sin tecnología.

Todos sabemos que Pablitus es un hombre de la tecnología. Su padre podría haber sido un Micro y su madre un Motherboard. En su vida todo se mide en bytes y procesos. Decidí "migrar" su existencia a una habitación en la que no pudiera tener acceso a ninguna diversión, en su caso, la tecnología. Su tortura sería habitar un triste y gris recinto en el cual solo había un sofá, un sillón y una lamentable mesa de madera. Sobre la mesita le dejé para mitigar su castigo, un viejo equipo de música con casetera, jijiji. El miko ya había olvidado lo que significaba un cassette pero agradeció tener al menos eso. No le importaba dormir sobre el pis, no contar con nada que comer o no tener con quién charlar mientras tuviera algún dispositivo que pudiera romperse para darse la satisfacción de repararlo. Por desgracia el aparato nunca se rompió y Pablitus murió de hambre y aburrimiento. Fue el tercero en abandonarnos. Aún hoy suena el equipo de música y se dice que tal vez el día que se rompa, su espíritu podrá repararlo y así descansar en paz, jijiji.





Capítulo 4. Dan y el extraño caso del Capitán Cariño.

Crear al miko de Dan fue más fácil de lo que suponía. Pelo largo coloradón, ojos claros, ropa negra. El miko es un romántico y se me ocurrió torturarlo con eso, jijiji. Lo puse en una hermosa habitación matrimonial y quería encerrarlo ahí con una chica para que lo mate teniendo sexo. Pero, a menos que su concubina sea un espanto, no sería sufrir. Y es por eso que salí a la pesca de una señora de avanzada edad. Lo llevé de visita a una bella mansión, la ocupante era una mujer mayor con muy buena presencia y figura. Pegaron onda de inmediato. Dan, muy simpático, la invitó a su habitación. Cuando estaba por encerrarlos vi pasar por la calle a la candidata ideal, jiji. Sin perder el tiempo los hice cruzar un par de palabras e instantes después estaban encerrados en la suite matrimonial sin puerta. Mi mente retorcida imaginaba el peor final para este miko como juguete sexual de una viejecita. Para mi sorpresa, se llevaron mal. No podían mantener una conversación, discutían sin retorno y cada vez que Dan intentaba seducirla, la vieja lo mandaba a fregar los platos (por suerte la habitación no tenía cocina, jijiji). La cosa empeoró con el hambre y el sueño, tenían mucho malhumor y se rehusaban a compartir la única cama. Dormían por turnos mientras el otro se arrastraba por la habitación o dormía una siesta en el piso. Dan se sentía tan desgraciado, que no podía ni hacerle un chiste para cambiarle el humor. Su existencia pasó de desagradable a miserable cuando empezaron a mearse encima. Imaginen a dos zorrinos rabiosos intentando una velada romántica. El hambre y la pena acabaron con Dan que abandonó el mundo de los sims sin tener sexo con esa vieja bruja. Cuando estaba a punto de liberarla a ella, decidí que lo mejor era dejarla morir también, tal vez su fantasma persiga al de Dan en el inframundo, jijiji.

Capítulo 5. El extraño caso del falso aprendiz de Master Chef.

Para terminar mi colección, agregué a Macko. Es sabida su afición por la comida. Día tras día postea platos explosivos en su perfil de Facebook y es por eso que se me ocurrió que debería estar encerrado en una cocina, pero sin comensales para deleitar. Macko tiene también una debilidad por los fichines, jijiji, pero en la cocina no tenía ningún dispositivo electrónico, así que solo podía entretenerse preparando banquetes para él mismo, jiji. Fue el único sobreviviente, porque podía comer. Pasó todas las desgracias, se meó encima, apestaba a muerto y hasta se durmió con la cara sobre sus secreciones corporales, pero siempre tenía la posibilidad de llenarse el buche con los más deliciosos manjares. Comprendí que podía tenerlo encerrado durante una eternidad y por ser el último del clan, le puse una puerta como premio. El miko salió corriendo primero a hacer sus necesidades, y luego a tomar un baño. Finalmente se pegó una siesta de varias horas en la cama en la que se habían acostado Dan y la viejecita sin reparar siquiera en las urnas de sus camaradas. Maldito desagradecido, jijiji, por irrespetuoso debería volver a encerrarlo, pero no lo hice porque me cae bien, jiji. Con suerte los fantasmas de sus amigos volverán para atormentarlo. [i]



HyperX Cloud

El sonido del amor

LA CAJA NEGRA ERA INTIMIDANTE, pero suave y cálida al tacto. Al frente en plateado rezaba "HyperX" y, en su interior, uno de los mejores auriculares gamers que hemos tenido la gracia de probar. ¿Vieron lo que se dice un producto deluxe? Perdón, mejor dicho, un "produto delucse", bueno, HyperX Cloud es uno de esos headsets para amar.

La espléndida caja, cuyo interior guarda un cálido mensaje de Anders "G8V1k1ng" Willumnsen, Manager General de HyperX, nos da a entender que ahora somos parte de la élite. Éste no es un headset más. El HyperX Cloud está diseñado por gamers para gamers, como recita la ya clásica frase y como tal tiene todas las comodidades y control de calidad que uno esperaría de semejante orden.

En su sólida construcción intervienen piezas de aluminio, polímero, cuero y terciopelo para entregar un grado de máximo confort y un peso de 350 gramos, que permite horas de uso sin la más mínima molestia. Y el diseño acompaña, con un aspecto minimalista, sobrio y elegante, ya sea en color blanco o negro.

La gran caja contiene además todo tipo de adaptadores y almohadillas extra de reemplazo. El diseño, además de elegante, es modular, es decir que el micrófono es desmontable y el cable extensible. De esta forma, puede variar entre auriculares con un cable de tamaño tradicional a un headset con micrófono y un cable extenso con control de volumen y botón de mute. Entre los varios adaptadores también incluye un unificador que crea una salida del cable de audio y micrófono para conectar el headset al gamepad de PlayStation 4.

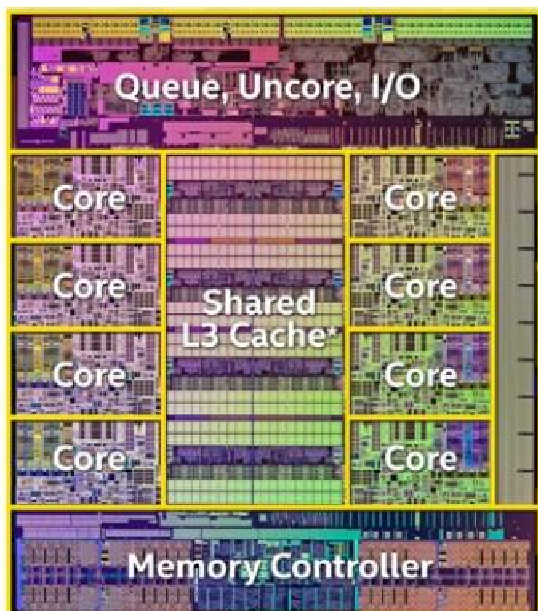
Quedamos muy impresionados por la presentación del headset pero esa es nada más la mitad de la prueba, la otra mitad está en el campo de batalla. Escuchamos música, vimos una película y, por supuesto, jugamos, tanto en PC como en PlayStation 4 y el resultado fue asombroso. A pesar de ser diseñados para jugar, son también buenos auriculares para escuchar música o tener una conferencia. El sonido es claro, como pudimos percibir en notas individuales de la música y los bajos retumban de la forma más agradable, sin ningún tipo de distorsión. El micrófono por su parte, es dúctil y transmite la voz de forma clara, ya sea para parlotear con amigos o hacer una grabación.

HyperX Cloud es la cenicienta de los headset del catálogo de Kingston y uno de los mejores que hayan construido hasta la fecha. Por su precio ($2000), su presentación y desempeño, es de los mejores que probamos y que se encuentran disponibles en el país. La tecnología no es de punta, no posee soporte para Dolby Surround, pero la calidad de sonido está a la altura del resto del paquete, excelente. [i]

Gracias a Kingston y Jonathan Romero por facilitarnos el producto.

Por Tomás García | @Zripwud

New 8-Core Intel® Core™ i7 Processor Extreme Edition



Intel® Core™ i7-5960X Processor Extreme Edition
Transistor count: 2.6 Billion
Die size: 17.6mm x 20.2mm



* 20MB of cache is shared across all 8 cores



Intel Haswell-E

Seis u ocho núcleos de poder salvaje

INTEL PRIMERO LANZA los procesadores para el mercado general, pero nunca olvida a la base de entusiastas que quieren algo más poderoso (y caro). Se vienen los Core i7 serie 5800/5900.

Si bien la vida es bella con un procesador Quad-Core i7-4790, hay gente que necesita más poder, en especial los que se dedican a edición de video y retoque fotográfico donde los núcleos son importantes. Para ese grupete, aparece la nueva bestia: Haswell-E. Como su hermano menor, Haswell, comparte gran parte de sus características: el proceso de fabricación de 22m, que hace al procesador compacto considerando que tiene 2600 millones de transistores. Hereda varias cosas de Sandy e Ivy Bridge–E como una caché de nivel 3 muy grande (entre 15 y 20MB) que dispara la eficiencia, ya que los procesadores pueden acceder mediante un bus dedicado. Tiene la continuidad del Hyper-Threading, es decir, cada núcleo físico se comporta como dos porque ejecutan dos hilos por ciclo. Además, su Intel Turbo Boost permite que el procesador haga un overclock automático. Conserva instrucciones llamadas AVX y AES, pero ahora suma AVX2.

La diferencia sustancial con las generaciones anteriores que venían en sabores de cuatro y seis núcleos, es que ahora tenemos dos modelos (i7-5820K y 5930K) con seis núcleos y el tope (i7-5960x) con ocho jugosos núcleos para nuestras necesidades multi-CPU más despiadadas.

Se preguntarán "Algo malo tiene que haber en todo esto". Sí, el uso de un nuevo controlador de memoria DDR4 eleva un poco los costos; la nueva memoria todavía no es barata. A su favor diremos que es energéticamente más eficiente y su mayor densidad permite capacidades monstruosas de RAM en sistemas de escritorio.

En segundo lugar, el TDP anunciado por Intel para estos chiquilines es de 140W; habrá que ser cuidadosos a la hora de refrigerarlo. El procesador viene sin cooler para que nosotros escojamos el que más nos guste.

Por último, Intel volvió a cambiar el zócalo donde se instala el procesador, ya que mutó a un zócalo LGA2011-v3 por la cuestión obvia del cambio de tecnología de memoria. Si bien tiene la misma cantidad de pines que la generación anterior, el calce es diferente, con lo cual no podremos usar procesadores anteriores.

¿Y cómo rinde un procesador de estos? Todavía no tenemos pruebas porque recién al cierre de este número conseguimos un i7-5820k y los motherboards x99 (nuevo chipset) están empezando a llegar. En breve, en nuestra web publicaremos reviews de los motherboards y verán los resultados obtenidos.

El i7-5820K (seis núcleos) cuesta sólo 50 dólares más que un i7-4790K. Si necesitan más núcleos, el salto no será tan grande pero tendrán que gastar unos morlacos en memorias DDR4 para cambiar las viejas DDR3 que no están soportadas. i

Por Ing. Pablo N. Salaberri | Pablitus

Izq. a der.: Javier España (manager de Coliseo Dragons), Ekizutka (conductor de la SCA) y Federico Lanza (manager de PEX) en el VIP de ASUS. Foto cortesía de Coliseo Dragons.

Un Manager en la SCA de LoL

No es idioma micoril, sino "La Serie de Campeonato Argentina de League of Legends"!

MADRUGAR UN LLUVIOSO DOMINGO, no para ir a misa sino a una final de eSports. ¡Una vieja nos miraría raro y nos mandaría a hacer ejercicio "en serio" para bajar la buzarda!

La [i] no podía faltar a la Final de la Serie de Campeonato Argentina de League of Legends (LoL), organizado por Yuisy el 2 de noviembre. ¡Qué buen presente el de los eSports! Pudimos ver un teatro con la capacidad colmada, muchas chicas gamers, padres con hijos, un concurso de cosplay de gran nivel y una excitante final ganada por el equipo PEX. ¡Un evento realmente espectacular, en el que aprovechamos para tirotear con preguntas a Javier España (Maggical), Manager de un equipo de eSports!

Hace más de dos años que Javier organiza torneos de LoL desde su sitio Coliseo con el apoyo de Riot Games en premios. A principios de 2014 se le acercó Minibestia, a quien había conocido en esos torneos, para trabajar juntos, y nació Coliseo Dragons (CdR), que es un equipo de amigos con ganas de progresar. Ser amigos les otorga una estabilidad infrecuente en el servidor LAS, ya que es común el desbande al menor traspié.

¿Qué hace un Manager? Javier se encarga de todas las necesidades de los jugadores fuera del juego, desde inscripciones a torneos, coordinación de notas de prensa y entrevistas, calendario de compromisos, programación de showmatches, contacto con sponsors y coordinación de los viajes. De esta manera el equipo se concentra un 100% en el juego. Javier también es Community Manager de la fanpage, manteniéndola "viva" con contenidos propios del equipo o relacionados con noticias del juego que interesan a sus seguidores. Con orgullo dice que ya superaron los 9000 fans en un año.

Otra de las tareas principales del Manager es el trato con sponsors, con carpetas de presentación que comuniquen lo que CdR puede ofrecer y logros obtenidos. Javier remarca que lo más importante es asegurarles seriedad en el trabajo y continuidad, ya que hay decenas de equipos que surgen con fuerza y luego de dos meses sin resultados se desarman. Esto es pésimo para un sponsor, sobre todo para trabajar a largo plazo. Coliseo Dragons está muy satisfecho con sus dos sponsors de primer nivel: GX Gaming y ASUS.

¿El Manager se entromete en todo como buen mico? Javier no lo hace: tiene un Coach que se encarga de preparar junto a los jugadores todas las partidas, miran replays de los rivales, preparan composiciones especiales y corrigen errores.

La escena local de LoL está en pleno crecimiento, 2014 fue un año clave con varias competencias importantes organizadas por Riot Games que dieron un marco de profesionalidad. Para el 2015 Javier augura más seriedad aún, lo que permitirá a los equipos planificar el año junto a sus sponsors.

Uno de los temas a resolver en el universo de los eSports en general es el ambiente tóxico. Hay equipos que se tienen "pica" pero CdR tiene una excelente relación con todos y tratan de mantenerse al margen de los problemas. En su rol de Manager, Javier trata de bajar línea a su equipo ya que siendo el más viejo de todos se siente como un padre que debe dar consejos. ¡Confiamos en que eduque bien a estos amigos y excelentes competidores que forman Coliseo Dragons! [i]

Por Pedro F. Hegoburu | Avatar

El crecimiento está en marcha

El mundo gira y el entorno de los e-Sports no se detiene

SER JUGADOR PROFESIONAL NO ES UN JUEGO DE NIÑOS. Entrenar varias horas durante el día, transformar la práctica en rendimiento, estudiar tácticas y satisfacer a tus fans. Viajar por el mundo y competir en estadios repletos: los gritos, los sentimientos y las lágrimas por una final perdida. La pasión no tiene límites y las presiones son gigantes.

Como toda la región, nuestro país está sufriendo un enorme crecimiento que posiciona a las competencias de videojuegos, conocidos como deportes electrónicos, dentro de las actividades más resonantes. Mientras tanto, en algunas partes del mundo, estos deportes electrónicos ya son una profesión, junto a una carrera virtual donde los jugadores entrenan, compiten y ganan paladas de dólares en cada estadía. Su relevancia es tal que los premios en los torneos superan los diez millones de dólares. Así es, podés salvarte de por vida si sos un crack en los e-Sports. Los juegos que lideran el mercado son los MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), como DOTA 2 y League of Legends, sin dejar de lado el peso mundial de los FPS, como el eterno Counter-Strike. [N. de Ed.: ¿O el futuro Overwatch? Quizás.]

Hay países que posicionan los e-Sports como uno de los negocios más rentables dentro de sus tierras, sponsors de todo tipo se asocian a la movida, los desarrolladores lo ven como la mejor opción para posicionar su marca, los fans y la fama hacen que no sólo sea una competencia, sino un estilo de vida. Mientras tanto, en Latinoamérica aún genera duda y desconfianza: si realmente es un deporte, si es posible vivir de jugar "jueguitos". Es el paso que falta dar y que estamos dando. En el resto del mundo, ya no hay dudas.

Muchos jugadores son reconocidos, con masas de fans en todo el planeta y algunos hasta lograron hacer de su imagen un circuito de ventas con merchandising oficial. Un claro ejemplo es el español Ocelote, quien ganó millones compitiendo e imponiendo su imagen en el mercado. Estas figuras son un ejemplo de que hoy en día es posible vivir de los e-Sports, sin dejar de lado los estudios y la formación personal, siempre con el apoyo de los padres y la gente cercana.

Este año, aquí tuvimos eventos sin precedentes. Con torneos que entregaron más de 100 mil pesos en premios, entre los que destacaron Parada Competitiva de League of Legends, por Riot Games; ESWC Argentina de FIFA 15 por LocalStrike y Serie de Campeonato Argentina de League of Legends, por Yuisy. Son sólo algunas de las competencias más relevantes, pero hubo y habrá más hasta fin de año. La puerta está abierta. En 2015 tendremos una escena más grande, repleta de competencias con mejores premios.

¿Aún queda alguna duda de lo que podemos llegar a obtener con este deporte? Los e-Sports crecen en el mundo, crecen en Latinoamérica y crecen en la Argentina. [i]

Por Jonatan Cisterna | V4lky | facebook.com/v4lky



Uruguay de culto

Cinco programas para ver online

¿DARÍN RECOMENDANDO UNA SERIE WEB en lo de Mirtha? ¿Cha Cha Cha made in Montevideo? ¿Un Spiderman que labura de sacarse fotos en las plazas? ¿Cine de zombies oriental? ¿Un Carpenter uruguayo? ¿Gays yoruguas añorando a Cacho de Buenos Aires? Todo esto y más sucede en la Uruguay de culto.

Por Hernán Panessi
@hernanpanessi

No suelen llegar demasiadas noticias de Uruguay, nuestro país vecino. Las cosas que se saben son, casi siempre, las mismas: la austeridad de su presidente, algún acontecimiento deportivo, el lanzamiento del disco de algún cantautor y la despenalización de la marihuana. Por eso, aquí va una selección de propuestas charrúas que estacionan de costado y merecen loas del planeta entero.

Tiranos Temblad

"Tiene un humor increíble, sencillo y está hecho como los dioses", dijo Ricardo Darín, en medio del raid mediático por Relatos Salvajes, en la mesa de Mirtha Legrand. Y esa recomendación funcionó como bomba viral: Tiranos Temblad explotó en Argentina. Se trata de un resumen semanal (que ahora se volvió quincenal y atiende acá: www.tiranostemblad.com.uy) con los mejores acontecimientos del Uruguay. Desde la rotura de un caño hasta niños tomando mate, pasando por certámenes de salsa, vecinos robando leña y lluvias con sol. Agustín Ferrando hace la narración de imágenes cotidianas que funcionan como un nexo para la construcción de una identidad superior: el ser uruguayo. "Nos encantaría vivir de esto", dijo el realizador junto a su novia Fernanda Montoro, la otra mitad del proyecto. Sus episodios duran entre cinco y ocho minutos y son de fácil digestión. Gratísima sorpresa entre tanto ruido.

Finoli Finoli

Reverso charrúa de Cha Cha Cha, el humor de Finoli Finoli bebe de las mieles del absurdo y el bizarrismo. Y el hipervínculo con Argentina está ahí: pasaron Diego Capusotto, Alfredo Casero, Fabio Alberti y Martín Garabal. Es más, la intro del programa está hecha por el animador criollo César Barrangou, responsable del corto Los Living Dead. Con varios años de experiencia, los Finoli Finoli, a cargo de Gastón Armagno, se mandan cualquiera y siempre caen parados. Como con las bananas Chimborazo, que se niegan a ser usadas como objeto sexual y tienen sabor a boleto. Así, esta serie (cuya casa es: www.finolifinoli.com) suple la necesidad de delirio que la audiencia demanda y no encuentra en la televisión convencional.



El Spider-Man uruguayo

Bismarck Pino, el Spider-Man uruguayo, no trepa paredes: se gana el pan sacándose fotos en plazas llevando un changuito con muestras y su cámara + trípode colgados del cogote. ¡Oh! ¿Por qué un yorugua anda por la vida vestido del arácnido de Marvel? Como tantos, pensó: "Cuando sea grande me gustaría ser un héroe". Fue creciendo y esa pulsión no mermó: siguió ahí. Empezó ganando concursos de disfraces, consiguió trabajo en el circo y vivió siendo el doppelgänger matero de Peter Parker. Colabora con la policía, alegra a los niños, orienta a los ancianos y tiene su propio documental.

Achuras 2

El cine de culto oriental tiene en el director Manuel Facal a su Artigas. Achuras 2: Feto Voodoo se define como "la segunda película uruguaya de zombies". Facal, que trabaja haciendo guiones para películas porno y jugó al cine industrial con la fumona Re locos y re pasados, es el faro de la producción independiente en Montevideo. La primera película, Achuras, está online pero su realizador desalienta su visionado: "No la vean". Y, por las dudas, si les pinta desobedecerlo, busquen el canal "Mongorama" en YouTube. Clase Z de exportación.

El Carpenter uruguayo

Fuerte. John Carpenter, responsable de –entre otras– Halloween, La Niebla y Christine, es uno de los directores de cine de terror más importantes en la historia. Y Ricardo Islas, realizador coloniense, comparte su ADN. "El Carpenter uruguayo", tal y como se lo conoce, se despachó con algunos clásicos del cine de género sudamericano como Plenilunio y Mala Sangre y, ahora, desde hace unos años residente en Chicago, filma películas low-budget para el mercado latino de los Estados Unidos. "No tuve la posibilidad de estudiar cine, entonces fui al videoclub y elegí a Carpenter como profesor", le dijo en 2004 al portal Arte 7. Hoy anda promocionando el lanzamiento en DVD de su último opus, The Day of the Dead.

Carmen Sandiego

Los Carmen Sandiego le cantan a Cacho de Buenos Aires y a novios gremlins. Y con una estirpe netamente cinéfila (Flavio Lira, su cantante, trabaja en la Cinemateca Montevideo), se despachan con un imaginario pop, melancólico, corta-venas y, aunque parezca una empresa contraproducente, también luminoso. Cada tanto pisan el suelo porteño y su anteúltimo disco, "Joven edad", de fuerte impronta LGTBI, es una delicia para sibaritas del desamor. Entretanto, "Ciudad dormitorio", su nuevo trabajo, se vuelve más simpático pero, sin renunciar a la premisa del cinismo, llevan el veneno de la venganza entre los dientes. La discografía completa está en carmensandiego.bandcamp.com. Y, por cierto, aún con los pesares del desencuentro, es una bandaza que amarán para siempre. [i]



Universo Maravilloso

Los otros relatos salvajes

Por Pablo Planovsky | @PabloPlanovsky

EL CINE DE SUPERHÉROES (ya todo un subgénero y una marca generacional) tomó por arrebato a Hollywood. Logró el triunfo heroico ahí donde el 3D falló: convencer al gran público que valía la pena volver a ir al cine para disfrutar de manera colectiva. Convirtió en cool lo que antes era maldito. No sabemos cuánto va a durar. Steve Jobs diría: el viaje es la recompensa.

En 2008 Paramount Pictures estrenaba Iron Man y se producían dos milagros: Robert Downey Jr. dejaba la vida de excesos para ocupar de nuevo el centro de la escena y los números señalaban que había vida en Marvel más allá del Spider-Man de Sam Raimi. Mientras que el común del público miraba con simpatía al hombre de hierro, los nerds delirábamos con Nick Fury en la escena post-créditos para hablar de la iniciativa de Los Vengadores.

Y en este caso, el superhéroe millonario no era Peter Parker ni Bruce Wayne: era Tony Stark ("¿Quién?"). Superada la prueba de fuego se aproximaban nuevos interrogantes: "¿Quién va a ir a ver Thor, Capitán América o Guardianes de la Galaxia?" Los cínicos pronosticaban el primer fracaso y hoy renuevan la maliciosa retórica: "¿Quién va a ir a ver Ant-Man, Black Panther o Captain Marvel?" A juzgar por Kevin Feige (el Mother Brain detrás de Marvel) la confianza está: no sorprende tanto el anuncio de ¡9! películas, sino el salto de héroes de segunda línea a la pantalla grande. Y los protagonistas ya no son niños ricos con traumas, sino un ladrón, un negro, y... ¡una mujer! (¿¡Cómo se atreven?!).

No todos están contentos: Christopher Nolan dijo que ninguna película "seria" debería tener escena post-créditos. Alejandro González Iñárritu sentenció que las películas de superhéroes representan el genocidio cultural y no dicen nada del ser humano. Vale aclarar que Iñárritu está promocionando su nueva película, Birdman, que no tiene nada que ver con el abogado Harvey: es un drama sobre un actor acabado que solía interpretar a un famoso superhéroe.

Las escenas post-créditos, incomprensibles para la mayoría de los mortales, son aquellas las que nos permiten soñar (junto a la obvia invasión publicitaria de trailers y afiches) con lo que vendrá, imaginar las historias del futuro y fantasear con algo que –en el mundo terrenal– escasea: los héroes. Ni más ni menos.

MAPA PARA ENTENDER QUÉ SE VIENE

Disney: Además de absorber la galaxia de Star Wars, se encarga del Universo Marvel y planea nueve películas hasta, por lo menos 2019. Doctor Strange, más Guardianes de la Galaxia e Inhumanos se sumarán a los clásicos Vengadores.

Warner Bros. / DC Comics: Los mismos que lograron resucitar a Batman y dejaron en coma a Linterna Verde, ahora copiaron el modelo Marvel con Christopher Nolan y Zack Snyder como dúo dinámico detrás de la serie de películas que incluye a La Liga de la Justicia, Aquaman, el Escuadrón Suicida, Shazam! y a Ben Affleck como Batman.

Fox: Gracias a la historia de Días del futuro pasado (sin DeLorean), Bryan Singer retomó las riendas de lo que supo ser su visión de X-Men cuando el villanesco Brett Ratner casi sepulta la exitosa franquicia.

Sony: Los rayos eléctricos de Jamie Foxx no consiguieron recargar a una franquicia que en menos de diez años tuvo un innecesario reinicio y ya vuelve a dar signos de agotamiento taquillero. Avi Arad, productor que además se encarga de las adaptaciones de Mass Effect y MGS parece no tener idea sobre qué hacer con el (ya no tan) sorprendente hombre-araña. Con ideas sueltas (¿Venom? ¿Black Cat? ¿otro reinicio?) apostarán todo a Los seis siniestros, el dream team de villanos de Spidey.

No Lo Testeamos Ni Un Poco

Sin testing no hay victoria, ¿o sí?

Por Pablo Huerta
@pablohuertaok

YO JUEGO PARA GANAR. No les voy a mentir. No conozco otra manera de jugar. Así aprendí a los cinco años cuando descubrí los primeros juegos de mesa, y así continué cuando me envicié con el ajedrez, Magic: The Gathering y el póker, entre otros. Es mi naturaleza y creo que la de todo gamer también. No concibo a un chabón festejando la fatality del rival. Hay una gracia cínica en la derrota que no tolero. Obvio que esto pone en riesgo mi diversión. Pero bueno, como dice el refrán, "el que no arriesga no gana".

La buena noticia es que no siempre tiene que ser así. Y no, no estamos hablando de que nos dejemos ganar por nuestros hijos. Decimos que hay juegos de mesa sociales (denominación arbitraria de nuestra parte), o dicho de otra manera: party games, donde la diversión no pasa por la competencia. En estos juegos es imposible no divertirse y no importa ganar, porque de hecho no hay lógica al hacerlo. Las neuronas no tendrán que estar activas para atar cabos y dilucidar la mejor jugada posible. Tampoco importa. La atención va a estar puesta en cómo trollear al otro para que se equivoque y se puedan reír de ello.

Este es el caso de No Lo Testeamos Ni Un Poco, un juego de cartas estadounidense de 2007 editado en la Argentina por el Bureau de Juegos (BDJ), donde cada participante intenta ganar, o no perder, o que todos los demás pierdan; que es lo mismo que ganar, pero con humor. Para esta misión plantea una mecánica por demás simple: cada jugador cuenta con dos cartas que recibe al azar al comenzar la partida, y podrá robar una más en cada turno suyo. La ronda sigue el sentido horario, y en su turno cada jugador elije una carta de su mano para jugar. No hay que pagar coste alguno, simplemente leer en voz alta lo que dice. En ese instante, él, o los demás, o alguno, o ninguno deberán ejecutar una acción. Esta acción podrá ser intrascendente o letal, y dejar a alguien o varios fuera del juego.

Así de simple, podemos quedarnos fuera de la partida por un poco de lag, una cucharada al helado, o que finalmente la rubia con el terrible escote de al lado se distrajo liberando al kraken libidinoso en tu interior. La buena noticia es que a diferencia del TEG aquí no tenemos que empezar a tramitar la pensión. En cinco minutos o menos se termina un partido dependiendo de la cantidad de participantes. O sea que se puede jugar múltiples partidas por hora, lo que también le suma gracia al asunto.

El producto fue diseñado originalmente por Chris Cieslik, y en la Argentina se consigue en comiquerías, jugueterías y librerías de todo el país. Lo bueno de la versión









local es que incorpora 15 cartas adicionales creadas en estas pampas, para un total de 75. Además, trae una expansión de 18 naipes llamada Cartas del Caos, que no se mezclan con las demás y que se juegan una o dos (si se la bancan) al comenzar la partida. Estas cartas sirven para agregar efectos al juego y hacerlo más picante. En la caja también se incluye el reglamento y una carta en blanco para cuando tengamos un viaje astral.

Resultó que a los muchachos del BDJ les fue tan bien que, en lugar de tirar manteca al techo, decidieron sacar las dos expansiones que les presentamos a continuación. A veeeerrrr...

SUPER CONCURSO "CREÁ TU CARTA DE NLT"

[IRROMPIBLES] y el Bureau de Juegos desafían a crear una carta de NLT y mandarla a concurso@bureaudejuegos.com. Vamos a elegir dos: la favorita de [i] y la favorita del BDJ, y les vamos a regalar una copia de cada juego de la línea NLTNUP a cada ganador.
Hay tiempo hasta el 05/12/2014 para entregar el diseño y se van a poder ver las cartas ganadoras en próximo número de [i] y en el sitio www.bureaudejuegos.com. Las bases y condiciones completas están en www.bureaudejuegos.com.

NLTNUP: Legados

Esta primera opción cuenta con 95 cartas y puede jugarse de manera independiente o sumada al set inicial. Si bien no altera la mecánica conocida, Legados se pone un poco más "gamer" e implementa un concepto joven en el universo de los juegos de mesa que implica la evolución (el cambio) del juego a medida que se juega. Según nos cuenta Michel Fishman, dueño del BDJ junto con Emmanuel Rabell, esta original idea apareció por primera vez en Risk Legacy en 2011. En esa versión del tradicional juego de guerra (el TEG se basó en él), el mapa mundial se va modificando con el correr de las partidas. Lo cual suena muy lógico si se usa por ejemplo una bomba atómica. ¿Cómo no suponer que en el próximo encuentro la zona va a estar infestada de mutantes? Bueno, esto mismo propone NLTNUP Legados con cartas que van a ir cambiando con el tiempo, ya que escribiremos sobre ellas. Esto tiene un plus: que los participantes podrán convertir a ese mazo inicial en SU mazo, el mazo que esos heroicos micos supieron forjar (N.de R.: épico). Por último, incluye sobres que se podrán abrir en circunstancias especiales, por ejemplo que tu gato se siente sobre la caja del juego (es verdad).





No Lo Testeamos Ni Un Poquito

La otra expansión es mini porque trae sólo 42 cartas que se pueden agregar a cualquiera de los dos sets. La particularidad de NLTNUP es que no tiene naipes traducidos del original, sino que todas las cartas nacieron en la mente de Michel y Emmanuel; por eso hay naipes como Mangazo, Jodete o Heisenberg, que pueden identificarse con la cultura local o con lo que consumimos de afuera (todo).

Conclusión

NLTNUP es muy divertido (hasta leer el reglamento es gracioso); es barato; es argento, y se tarda un minuto en aprender a jugar. ¡Si tardamos más de un minuto en aprender, este también es nuestro juego porque en los demás ni chances tendremos!

Posdata: como no puedo con mi genio, si quieren competir, anoten cuántas partidas ganó cada uno en un lapso de tiempo y listo. [i]

Por Durgan A. Nallar | Dan

Adiós 2014

Se va un año de grandes cambios

PENSANDO en lo que deja este ciclo, llegué a un par de conclusiones felices. En primer lugar, que la cantidad de entusiastas de los juegos y del desarrollo aumentó. ¡Mucho! Tenemos ya un montón de patas en el mundo que amamos: la del consumo legal de juegos tanto en PC como en consolas, la del desarrollo como industria, la de los e-Sports y, por qué no, la de los eventos. Tenemos juegos de alto presupuesto y otros independientes. Tenemos grandes espacios de conferencias y también lugares donde la comunidad de encuentra para hacer o aunque sea ver lo que pasa.

La cantidad de jams, expos, conferencias, nuevas carreras universitarias e incluso medios nuevos en el periodismo gamer dan mucha energía para continuar por este camino.

La EVA de este año fue un punto focal para todos. Ver a tipos como Josh Mandel entrando transpirados de la emoción, escucharlos contar sus experiencias y transmitir su pasión, no tiene precio. Es inspirador y creo que esta clase de momentos son inolvidables. Como dije por ahí más atrás en esta revista, son tipos que uno jamás soñó con ver en persona, mucho menos con intercambiar palabras.

Saludo al que siempre considero como el mejor game designer de nuestra industria local, Agustín Cordés (Senscape), que esta vez anduvo en la organización del evento e hizo que fuese fantástico. Y que, de paso, dio una conferencia sobre horror sobrenatural muy enriquecedora. Claro que hubo otros, como Daniel Benmergui (Ernesto RPG) que mostró en vivo cómo está diseñando su nuevo juego. También fue lindísima la intervención de Luján Oulton y Agustín Pérez Fernández en una mesa redonda sobre juegos artísticos donde se habló de aventuras gráficas, cine, relatos interactivos e instalaciones lúdicas. Otra alegría fue el espacio indie en la EVA con tantos mostrando sus prototipos. Mención especial a la gente de Comercio Exterior de la Ciudad, que brindó información de verdad útil para los que están pensando en iniciar sus vidas en la industria de desarrollo de videojuegos. Mención de honor para la gente que viajó desde las más diversas provincias para estar presente.

Y apenas unos días antes, el Espacio Videojuegos de Tecnópolis recibió a otros titanes como Al Lowe, el creador de Larry Laffer. Tenemos PS4 y XO en forma oficial en el país. Los torneos de LOL y otros juegos se agigantan a niveles que asombran. Y más. ¿No es increíble que como gamers nos esté pasando tantas cosas al mismo tiempo? ¿No es genial ver que hay tanto por delante, tanto por hacer? Sólo podemos esperar un 2015 lleno de magia. [i]



EDITOR RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

[IRROMPIBLES]

DIRECTOR GENERAL Durgan A. Nallar
DIRECTOR Sebastián Di Nardo
DIRECTOR DE ARTE Rafael A. Zabala
DIRECTOR DE TECNOLOGÍA Ing. Pablo N. Salaberri
DIRECTOR COMERCIAL Carlos Pollastri
JEFE DE REDACCIÓN Tomás García
SECRETARÍA DE REDACCIÓN
Cecilia Barat, Santiago Figueroa

ESCRIBEN Y COLABORAN
Cecilia Barat, Jonathan Cisterna, Nicolás Córdoba, Fernando Coun, Sebastián Di Nardo, Esteban Echeverría, Facundo Fernández Lleventon, Santiago Figueroa, Tomás García, Pedro F. Hegoburu, Pablo Huerta, Gastón Morales, Lucía Velarde Mulligan, Durgan A. Nallar, Hernán Panessi, Pablo Planovsky, Lucas Robledo, Laura Romero, Pablo Salaberri.

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
ADVA, Bureau de Juegos, Electronic Arts, Extreme-Box, Compumundo, Focus Home Interactive, GIGABYTE, Gráfica Pinter, GTC Ribbon, Hello Games, Konami, LocalStrike, Lector Global, Level Up, Microsoft Argentina, OVNI Press, Sony Argentina, Square Enix Latin America, Take-Two Interactive, Tecnópolis, The Walt Disney Company Argentina, Warner Bros. Interactive.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Milena Cinosi, Ignacio Alan Rud, Walter Costabel, Jonathan Romero, Martín Sanseverino, Irina Sternik, Daniel Oscar Romero, Matías López -Energy- (de nuevo por la magia).

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6486.6426

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 4 Nº 22 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Anchorena 1180, (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DISA S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Los artículos publicados son responsabilidad de sus autores. Prohibida su reproducción sin la autorización del Editor. Impreso en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA. Versión electrónica por Lector Global.

WWW.IRROMPIBLES.NET
BUENOS AIRES, ARGENTINA
NOVIEMBRE - DICIEMBRE DE 2014

COPA BRIDGESTONE LIBERTADORES





PES2015
PRO EVOLUTION SOCCER

PES PRODUCTIONS
PES
1995

Jugalo mejor en
PS3 y PS4

#LaCanchaEsNuestra

¡Jugá con todos los equipos de la Primera División en exclusiva!



KONAMI

/PES @PESlatam @konamilatam